
DEĞİŞİM DEVAM EDİYOR! YENİ BÖLÜMLERİMİZLE TANIŞIN!
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
Oyungezer
Ekim 2013/10 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 72 · ISSN: 1307-8933
LOS SANTOS YOLCUSU KALMASIN!
TREVOR POSTERİ BİZDEN!
grand theft auto V
FIVE
İLK İNCELEME
BEYOND TWO SOULS
SADECE OYUNGEZER'DE
AYRICA
TOTAL WAR ROME 2 ★ DIABLO III ★ FIFA 14
PES 2014 ★ HEARTHSTONE ★ VALVE'IN PLANLARI
KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)
9 771307 893015 10


BİR KIZ ÇOCUĞU...
BİR DÂHİ...
BİR SERVET...
BİR KATİL...
BİR TEHDİT...
JODIE HOLMES KİM?
ELLEN PAGE
WILLEM DAFOE
BEYOND
TWO SOULS™
PS3
PlayStation 3



quanticdream
TRIBECA FILM FESTIVAL
2013
OFFICIAL SELECTION
TÜRKÇE
ALTYAZILI
Heavy Rain'in yaratıcılarından, Ellen Page ve Willem Dafoe'nun
başrollerini paylaştığı yeni bir psikolojik aksiyon-gerilim...
Her hareketiniz ve kararınızla şekillenen, sürükleyici,
bilinmezlerle dolu bu macerada,
JODIE HOLMES'ÜN HAYATINI DENEYİMLEYİN.
11 EKİM'DE SATIŞTA!
PS3
ELLEN PAGE
WILLEM DAFOE
BEYOND
TWO SOULS
16
SONY
make.believe

OYUNGEZER



68 **Beyond Two Souls**

Ofiste hayat durdu, işler yapılmıyor. Çayın altında su kalmadı, ocağı kapatan bile yok. Bit de kurtulalım artık Beyond!

PORTAL

İNCELEMELER

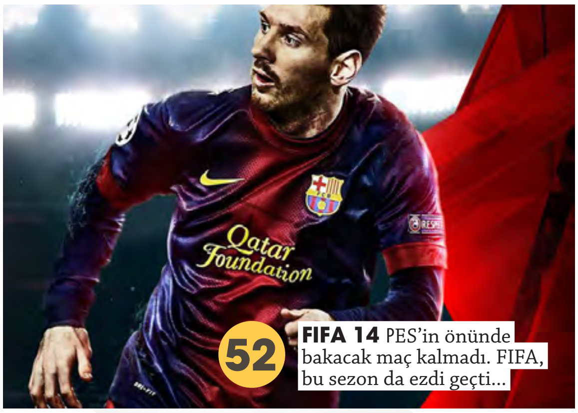
ALT

MEDDYA

DATA

KÖŞELİ PARANTEZ

PİKSEL

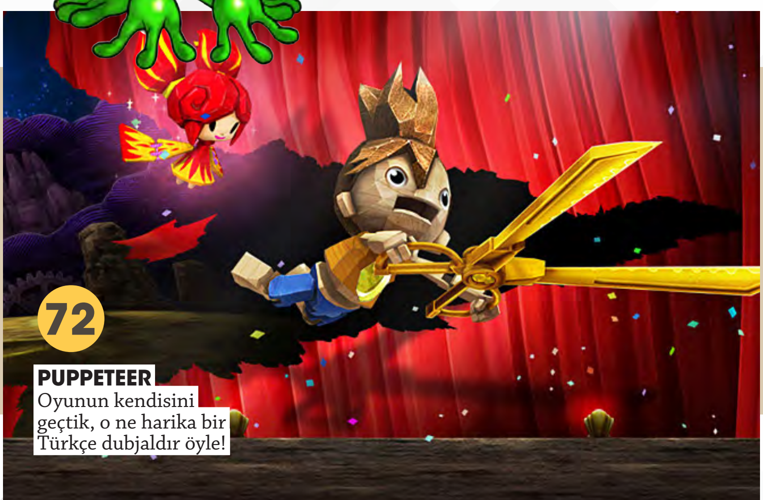


52 **FIFA 14** PES'in önünde bakacak maç kalmadı. FIFA, bu sezon da ezdi geçti...





74 **DIABLO III** Artık konsollarımızla da cehenneme direkt geçiş yapabiliyoruz.



72 **PUPPETEER** Oyunun kendisini geçtik, o ne harika bir Türkçe dubjaldır öyle!

ER'DE BUAY

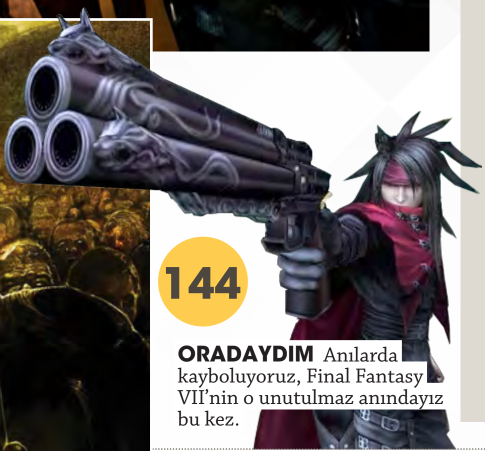
EKİM 2013



36 **YENİ NESİLDE BAĞIMSIZ OYUNLAR** PC'yi mesken edinen bağımsızlar konsolları nasıl işgal ediyor, mercekle inceledik.



92 **DOSYA: ZOMBİLER** Tipimize değil beynimize bakan dehşet-ül vahşet varlıkları seviyoruz biz.



144 **ORADAYDIM** Anılarda kayboluyoruz, Final Fantasy VII'nin o unutulmaz anındayız bu kez.



58 **GTA V**

Geyiğin tur bindirdiği, deli gibi eğlenceli ve bir o kadar da detay manyağı bir oyun GTA V. Şimdiye kadar çıkan tüm GTA'ları aynı pakette mükemmel bir biçimde sunan oyunun online tarafı da muazzam.

HOŞ GELDİNİZ...

OGZ_v2.01 de bitti! Sırada en son ve en tehlikeli görev var... İncelemeler.



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr
@pebblesinmymind

Merhaba! Anlatması bile bir aydan uzun sürecek bir eylülü geride bıraktık. Zor bir aydı. Hatta herhalde Oyungezer tarihinin en zor, en uzun ayıydı.

Üst üste çıkıp tepemize basan yılın en ezici oyunları bir yanda, derginin yenilenme sürecinin getirdiği bin türlü macera diğer yanda... **GTA** yiyip **Beyond** içtik, **Rome**'la yatıp **FIFA**'yla kalktık, kalan zamanlarda da dövüşe dövüşe, güle oynaya dergi yeniledik. Bu ay ofiste ışıklar hiç sönmedi. Elinde çay bardakları, kahve fincanlarıyla merdivenleri bir inip bir çıkan hayalet editör ordusu italikler, boldlar, resimaltları, yıldızlar ve yeni sayfalar arasında dolanıp durdu.

Geçen sayıda derginin ikinci yarısını yenilemiştik, bu ay en başa döndük. Giriş sayfalarımızı cilaladık, 360drc ile vedalaştık. Aklımızda daha dinamik, daha çekici bir şeyler vardı. Sırf haber ve ön incelemelerden oluşan bir 360drc yetmiyordu, konunun bir ucundan girip bambaşka bir yerlerden çıkabilmek istiyorduk. **Portal** böyle oluştu. Bir de Posta İdaresi'ni attık ama tabii ki mektuplarınızdan vazgeçemezdik. Artık sizi **Selam OGZ!** sayfalarında ağırlayacağız her ay. Umarım seversiniz.

Ama en alengirlisini sona bıraktık... Kasımda Oyungezer bir başka olacak, bekleriz.



DVD
Ekim 2013



DEMO

Neverending Nightmares

Kâbusun en beteri hiç bitmeyendir. Yapımcısının kendi sağlık problemlerinden yola çıkarak hazırladığı, Edward Gorey tarzı el çizimi grafiklere sahip, karanlık bir psikolojik korku oyunu Neverending Nightmares. Kısa süre önce Kickstarter kampanyasını başarıyla tamamlayan oyunun demosu gayet kısa sürse de insanı germeyi ve bazen de yerinden zıplatmayı başarıyor.

FULL

Don't Move

Oyunlarda bazen öyle zorlama görevler ya da achievement'lar oluyor ki tamamlamak için verdiğiniz uğraşı, harcadığınız zamanı haklı çıkaracak bir neden bulamıyorsunuz. Don't Move da bu tarz oyunlara tepki niteliğinde bir yapım. Oyunun gelişigüzel taleplerini yerine getirmek eğlenceli olmadığı halde gerçekleştirmek, devamını görmek istiyorsunuz. Sabırlı olanlar için gayet güzel bir sonu var oyunun, ama belki de isminde verdiği tavsiyeyi dikkate almak aslında en akıllıca tercih.

FULL

Bewilder House

Bir eğlence evinde geçen Bewilder House'un her bir bölümündeki amacınız elinizdeki haritada işaretli olan noktayı bulmak. Haritaya ve sadece haritaya güvenmeniz önemli, zira içinde bulunduğunuz mekân size yolunuzu şaşırtmak için elinden geleni yapıyor. Sizi takip eden gözler de neyin nesi derken bir de görüş alanınız dışındayken peşinize takılan tip eklenince oyun iyice şenleniyor! Palyaço korkunuz varsa bu oyundan uzak durun, aman diyelim.

FULL

Super Amazing Quest

Bugüne dek oynadığınız on yüz bin milyon birbirine benzer oyundan bildiğiniz üzere zor durumdaki bir prenses söz konusuysa kurtarılmak zorundadır. Görev aşkıyla yanıp tutuşan cesur bir kahraman öne atılır, gerisi malumunuz. Kendini pek ciddiye almayan Super Amazing Quest'te aynen bu basmakalıp görevi yerine getirmeniz gerekiyor. Neden? Çünkü hâlâ eğlenceli.

Bunlara da bakın

1. One Finger Death Punch
2. Spintires
3. Guest House
4. The Note
5. Catzilla



MOD

Become High King of Skyrim

Büyük güç büyük eğlence getirir! Bu modu yükledikten sonra Markarth'ta bulabileceğiniz Surgus adlı NPC aracılığıyla başlatılan görevi tamamlayarak High King olabilirsiniz. Daha sonra biri sinirinizi mi bozdu? Onu oracıkta Aar-Gol madenlerinde köleliğe mahkûm edebilir, Highreach Hapishanesi'ne attırabilir, infaz ettirebilir, arenada ölümüne bir dövüşe "davet" edebilir ve daha pek çok şey yapabilirsiniz. Shakespeare'in de dediği gibi: "Baştaki insandan ne zaman korkulur? Elindeki gücü insafsızca kullandığı zaman."

DVD ile ilgili soru, sorun ve önerilerinizi **dvd@oyungezer.com.tr** adresine veya **oyungezer.com.tr** forumlarındaki **Oyungezer DVD** bölümüne yazabilirsiniz.



REPUBLIC OF GAMERS
ŞAMPİYONLARIN TERCİHİ
TYTAN G30
Oyun Performansından Ödün Vermeyenlere
OYUNCU BİLGİSAYARI
Turbo Gear
OYUNLARIN GÜCÜNÜ ARTTIRIN
Turbo Gear teknolojisine sahip Intel® Core™ i7 işlemci ile anında hız aşırtabilme imkanı
SonicMaster
3D VISION
GERÇEKLİĞE ADIM ATIN
NVIDIA® GeForce® ve muhteşem SonicMaster teknolojisi ile birden fazla ekranda görüntüleme olanağı
intel inside CORE i7
OVERCLOCKING GUARANTEED
TARTIŞILMAZ ROG KALİTESİ
En kaliteli malzemeler ve zorlu testler sonucu elde edilmiş istikrarlı hız aşırtma performansı
REPUBLIC OF GAMERS
RAKİPLERİNİZE GÖZ AÇTIRMAYIN
Dahili aydınlatma, hız aşırtma sırasında standart maviden kırmızıya dönüşür
* Intel, the intel Logo, intel inside, intel Core and Core insider are trademarks of intel Corporation in the U.S. and/or other countries.
ASUS Masaüstü Bilgisayarlar - Güvenilirlik ve müşteri memnuniyetinde öncü
PCWorld ABD'nin 2012 Güvenilirlik ve Servis araştırma anketi
http://www.pcworld.com/article/2020964
ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

forum, e-mail, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

Romalılar! Los Santoslular! Oyungezerler! Gelin, Komşu Olalım...



Ayın Postacısı

Serpil Ulutürk

Yılların Posta İdarecisi Eren, çantasını omzundan indirdi ve derin bir nefes aldı… “Tabanlarım patladı” dedi, “biraz da siz taşıyın mektupları.” “Peki” dedik, “bundan sonra her ay ayrı birimiz dolaşsın, ayrı birimiz cevap yetiştirsin.” Peki kimden başlayacaktık? Serpil kalktı, kafasına şapkayı omzuna çantayı aldı. “Ben!” dedi, “lütfen benden başlayalım!”

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, facebook duvarımız, twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



Koleksiyon aşkı

>> Merhabalar…

Derginin yeni hali çooooook güzel olmuş. Oyunların tanıtıldığı, incelendiği ve bizlere ışık tutan puanların verildiği kısımlara zaten aşinayız. İkinci bölümü bir solukta okudum ve okuyacak başka sayfa var mı diye şöyle göz ucuyla baktım son sayfanın arkasına :)

Zenginleştirilmiş yeni görünümüyle sinema ve TV dizilerine dair kısa ama öz değerlendirmeler, Star Wars fenomeninin yeni maceralarına ilişkin ayrıntılı bilgiler, Hayao Miyazaki ve onun sonsuz görsel evrenine yapılan yolculuk, fen ve teknolojide merak edilen nano buluşlar ve dahası beni mest etti.

Sinemaya olan merakımın ve tutkumun hayranlık seviyemin artmasında büyük bir etkisi var ama bilginin sunumu çok önemli bir faktör. Sıkmadan, bunaltmadan konunun özüne odaklanarak gerçekleştirilen yazılarınızın devamını diliyorum…

Küçük bir ricam olacak yalnız… Bir figür toplayıcısı ve koleksiyoneri olarak, figürler ve action-figure koleksiyonerliği hakkında da araştırma ve yazılarınız olursa çok memnun olurum.

Teşekkür ediyor, iyi çalışmalar diliyorum.

Yusuf Altınçit

Selam! Yeni muhabbet sayfalarının ilk mektubuna hoş geldiniz. Ve sağol Yusuf, inşallah her ay aynı tadı bırakırız damağında. Hâlâ düzeltecek bir sürü şey var tabii, ama hepsini bir anda yapamadık, sabrederseniz şahane dergi olacağız.

Bu arada, figür koleksiyonu bizim ofiste de çok popüler. Tehdit ve vaatlere dayalı garip ticaret sistemimiz sebebiyle figürlerin sahibi sürekli değişse de bir gün dükkânı kapatırsak herhalde herkese bir iki parça düşecek, evlerimizdeki Oyungezer Köşesi’ne koyacağız onları, su ve güneşle besleyeceğiz, sonra renkleri solacak, boyaları dökülecek… “Ulan eşek” diyeceğiz kendi kendimize, “çiçek mi sandın, figür bu!”



Velhasıl, evet katılıyorum, figürler konusunda bir dosya yapmak, nereden nasıl edinilir, nasıl muamele edilir anlatmak boynumuzun borcu olsun.

“Ben de yazmalıyım”

>> Merhaba,

Benzer birçok okur maili gibi *Level* döneminden beri takip ettiğimi söyleyerek başlayamıyorum ne yazık ki. Çünkü o dönem kelimenin tam anlamıyla çocukluğuma denk geldiğinden ve ben de bir *CD Oyun* okuru olduğumdan, saçma bir fanboylukla hiç sevmiyordum *Level*’i :) *Oyungezer*’in çıkışı daha düzgün yaşlarıma denk geldi de, neyse ki ben de tanışabildim sizlerle. Bu alışılmış giriş bölümünü uzatmaktansa direkt mail atma sebebime gelmem, mailin okunmasına katkıda bulunacak diye düşünüyorum.

> “DEĞİŞMEK KORKUTUCU, İLK ADIMI ATMAK ZOR. FAKAT CESARETİNİ TOPLAYIP İŞE GİRİŞTİKTEN SONRA SONUÇ NE OLURSA OLSUN PİŞMANLIK DUYMUYORSUN.”

Test

DÜNYANIN EN GEREKSİZ TESTİ: **KAÇ YAŞINDASINIZ?**

Garip olduğu kadar şahane de bir geleneğimiz var bizim. Aldığımız o ilk dergiyi asla unutmayız ve anne hışmına uğramadığı müddetçe de saklamaya devam ederiz. Sizin ilk derginiz hangisi?



35-40 yaş



25-35 yaş



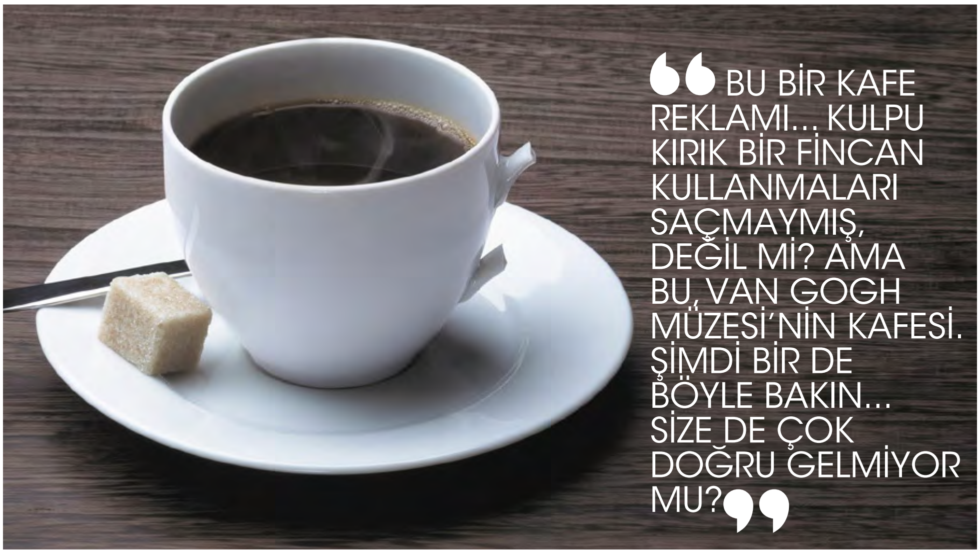
15-25 yaş

Son derece bilimsel testimiz şöyle çalışıyor: Yandaki dergilerden ilk hangisini aldıysanız, altında yazan sayıya bakıyor ve en fazla 10 yıllık bir sapmayla gerçek yaşınızı öğreniyorsunuz.

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

Derginin yeni halinin ilk yarısını ben çok sevdim. Çünkü heyecanı sizden önce ben kaybetmiş olmalıyım ki, bir süredir kitabevinde dergilere bakmadıysam dergiyi almayı unuttuğum aylar oluyordu. Hele bir de Türkçe olarak pek karşılaşılmayan bir formata doğru gidiyor gibisiniz, yani zaten oyun dergisi olarak Oyungezer'den başka okunacak dergi yok ama eğer derginin şu andaki yönelimini doğru anladıysam, öyle bir dergi hiç yok. Dolayısıyla böyle bir yenilenmeye gitmenize en çok sevinen okurlarınızdan birisi olabilirim. Öncelikle bu ayki editöryalde de belirttiğiniz gibi, sevincimi size aktarmayı istemiştim. Umarım diğer okurların tepkisi de olumlu olmuştur.

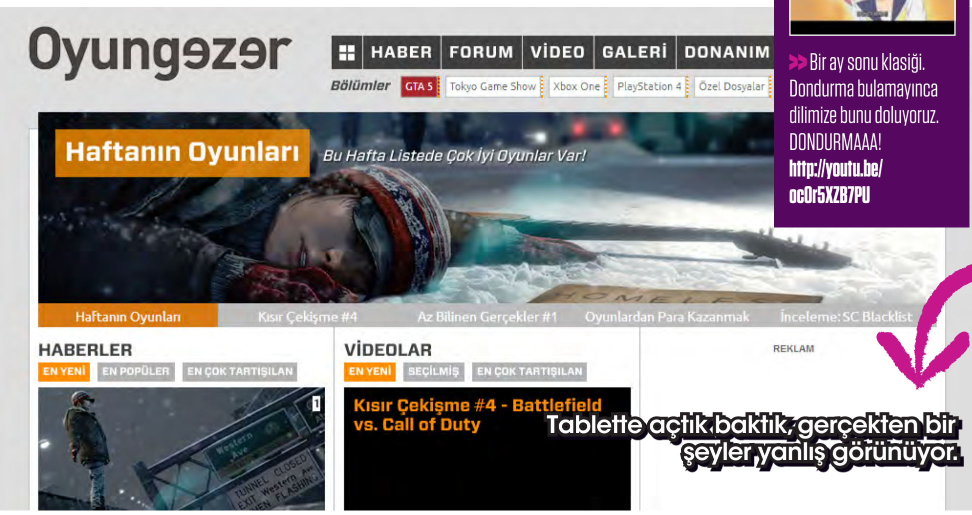


Bu mailin sebebi olan diğer bir konu da, gayet alışıldık bir okur beklentisi aslında. Birkaç yıldır filmler üzerine yazdığım bir blogum var (sinemaskot.blogspot.com), orada genelde kendi halimde yazıyorum ve bunu seviyorum. Sizden de uygun bir zamanınız olduğunda oraya bir göz atıp yazdıklarım hakkında fikrinizi almak isterim. Yani beklentim dergicilik-yayıncılıkta bu kadar süredir tecrübeniz olduğu için sizden tavsiye almak, basit blog yazılarından öteye geçip geçemediği ya da geçip geçemeyeceği konusunda düşündüklerinizi öğrenmek. Böyle bir şey isteme sebebimi birkaç cümleyle açıklayacak olursam: ODTÜ'de Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi öğrencisiyim ve elbette devlet memuru olma düşüncesiyle seçmedim bu bölümü. Amacım her zaman dergicilik veya gazetecilikti. Dergi işinin Türkiye'de ne kadar zor olduğunu takip ettiğim ve kapanan ya da çok zor zamanlar geçiren sinema dergileriyle öğrenmiştim, ama bu isteğimden geri tutmuyor tabii beni, sadece şu anda, doğal olarak, gerekli iletişime sahip değilim. Çeşitli gazetelere de staj için hep başvursam da bir kısmı İletişim Fakültesi öğrencisi olmadığım için umursamıyor, bir kısmı hiç geri dönmüyor, bir kısmındaysa hep kontenjanlar dolu oluyor. Dolayısıyla, en azından yazdıklarım yeterli mi diye sizden fikir edinmek istedim, umarım sizi de gereksiz yere meşgul etmiyorumdur şu anda.

Son olarak, Serpil Hanım gibi ciddi bir tabir mi yoksa Serpil abla gibi daha samimi ama duruma göre cıvık kaçabilecek bir hitap mı kullanmalıyım bilemediğimden, hitapsız bir mail yazmış oldum, o çok hoş olmadı sanırım.

Oyungezer'i hazırlarkenki heyecanınızın hiç bitmemesi dileğiyle,
Güzel zamanlar.
Umut Mert Gürses

Hatırlattığın iyi oldu Umut, yıllardır yaşadığımız şu hitap sorununu çözelim artık. Yoksa zaten bir sonraki kuşak geldiğinde adım otomatikman Serpil Teyze olacak. Hoş mu? Değil. Şimdi, direkt ismimle ya da Serpil Abla diye hitap edilmesi iyi bence. Serpil Hanım dendi mi şöyle bir geriliyor olabilirim ama yine sorun yok, mesafeli olabilirsiniz gayet tabii, mis gibi bir medeni iletişim kurarız. Ama ismim eklenmeden direkt "abla" dendi mi manavla konuşuyor gibi hissediyorum, onu yapmayın işte.



Tablette açtık baktık, gerçekten bir şeyler yanlış görünüyor.

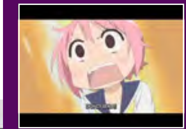
Videolarda Bu Ay



>> Sinan'ın Outlast'i baştan sona oynayıp bitirdiği Let's Play serisini izleyin. Korkan adamlara bakmak her zaman güzeldir.
youtube.com/oyungezer



>> Mortal Kombat Legacy'nin ikinci sezonu başladı. Siz de başlayın!
youtube.com/show/mortalkombatlegacy



>> Bir ay sonu klasiği. Dondurma bulamayınca dilimize bunu doluyoruz. DONDURMAAA!
http://youtu.be/oc0r5XZB7PU

NM nerede?

>> Merhaba Oyungezerler,

Dergimizin yeni bölümlerini tedirgin bir şekilde bekledim. Ve önceliği oyun olan birisi olarak yeni sayfaları okurken sanki başka bir dergi okuyor gibi hissettim.

Bence en yabancı bölüm Data. İçindeki birçok haber o alanı doldurmak için yapılmış gibi olmuş. Buradaki bir çok sayfayı Log dergisine koysaniz belki hiç sırıtmaz. Ama OGZ'den biraz daha ayrıntı bekliyor insan. Mesela Test kısmında sanki birkaç sayfa kaybolmuş gibi. Data daha dar bir çerçevede daha ayrıntılı bir bölüm olmalı bence. Bir de her sayıda Gezi'den bir şeyler yazmanıza gerek yok.

Alt ise yeni bölümler arasında en başarılı olanı. Buna *Star Wars* etkisi de diyebiliriz :) Meddya ile kardeş bölüm olmuş. Ama Alt tasarım olarak daha iyi.

Şimdi NM'yi bekliyorum. Belki de benim övgü ile bahsedeceğim bölüm orası olacak.

Zaten iyi olan bir şeyi daha iyi yapmaya çalışmak zor iş. İnşallah web siteniz gibi güzel bir iş çıkar sonunda. (Tablette biraz sorunlu olsa da.)

Son olarak da e-dergi olarak da çıksanız biz de tabletimizden daha kolay ulaşsak OGZ'ye.
Harun Suv

Data'yla ilgili görüşlerinde yalnız değilsin Harun, ayın başından beri o kadar çok yorum geldi ki benzer >>

şeyler söyleyen. Özellikle de tam sayfa Lamborghini'yi bastığımız Feti$$$'i beğenen bir tane insan çıkmadı resmen, kendi aranızda örgütlendiniz mi ne yaptınız bilmiyorum (ayrıca bari Yusuf'a da haber vereydiniz, onu niye dışladınız). O bölümdeki amacımız aslında çok sevdiğimiz LOG'a benzemek değildi, dergide iki sayfalık bir "asla sahip olamayacağımız ama saygıyı hak eden şeyler" olsun istemiştik. Kısmet değilmiş, siz beğenmeyince attık gitti. *Sesto Elemento*'yu uzaktan seviyorduk zaten, yine oradan sevmeye devam ederiz. Yeri gelmişken genel olarak Data'nın konseptini de açıklayayım: Bilim ve teknolojinin heyecan veren gelişmelerini paylaşmak, merak uyandıran ama kimsenin tam olarak bilmediği çeşitli teknik sorulara cevap vermek, ürünlerden ziyade o ürünlerin var olmasını sağlayan buluşları öne çıkarmak istiyoruz.

Bu konsepti iyice yerleştirmek için Data'nın diğer kısımlarıyla da uğraşmaya devam ediyoruz bu ay. Mesela o bölümün editörü Mert vardı ya, onu da çıkardık! (Şaka ya... Editörümüzün askere gidesi tuttu, biz de "Mert'i askerlikten soğutmak" suçu işlememek için anca bir yere kadar karşı çıkabildik.) Önümüzdeki aydan itibaren yenilenmiş sayfalara, yeni yazarlar da eklenecek yani Data'da. O değil de, bir yıldır askere giden yazar sayımız patlama yapmış durumda, biri çıkıp "Orduda OGZ kadrolaşması var" dese verecek cevabımız yok.

Pijama, terlik, dergi

>> Selamlar efendim, çok uzatmadan hemen acizane *(naçizane olacak)* fikirlerime geçiş yapmak istiyorum :)

Bu ayki sayının toptan değişimlerin ilk ayağı olduğunu öğrendiğimde heyecanlanmadım diyemem.



Mini Türkçe Rehberi

Hepimizin sık sık karıştırdığı, anlamı dışında kullandığı sözcükler var. Türkçeyi iyi bildiğimi zannettiğim halde yıllarca "umarsız" kelimesini "umursamaz" anlamında kullanmış (doğru anlamı, "çaresiz") bir insan olarak, sembolik bir rehber hazırlayarak kendimi affettirmek istiyorum:

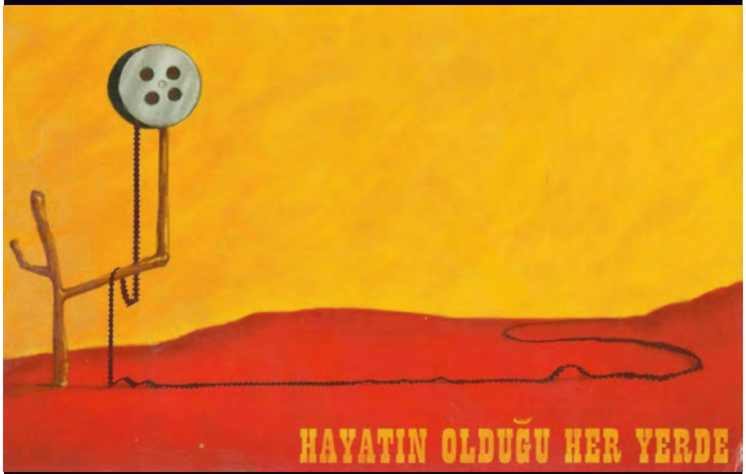
Resim çekmek
Bir kez de ben hatırlatayım. Resim yapılır, fotoğraf çekilir. Resim ve fotoğraf farklı şeyler. Ressamların kalbini kırmayalım daha fazla.

RPG oyunu / ÖSS sınavı / BJK kulübü
Kısaltmalar sinsidir. Hiç farkında olmadan aynı kelimeyi iki kez kullanmanıza neden olurlar. Koca koca bakanlar, akademisyenler yıllarca "GAP Projesi" diye diye beni delirttiler. Siz yapmayın, kelime israf etmeyin.

Yüzünden / Sayesinde
Bu ikisi var ya, dikkat etmez şansa bırakırsanız ekmeğin reçelli tarafının halıya gelmesi gibi hep ters düşerler. Eğer cümle olumluysa "sayesinde" kelimesini kullanmalısınız, olumsuzsa "yüzünden". Misal; "Bu Serpil yüzünden durup dururken Türkçe kasıyoruz..." DEĞİL! "Sevgili Serpil sayesinde ÖSS sınavına hazırlanıyorum.» (Hah! Yine yanlış!)

Konsantre bozulması
Kısaca söylüyorum; konsantre bozulmaz, konsantrasyon bozulur. Nerede bir "Konsantrem bozuldu" cümlesi görsem "Alırken son kullanma tarihine baksaydın" diyesim geliyor.

Ben yaptım!



Bu bölüm sizin...

Üstünde uğraştığınız ve bizle paylaşmak istediğiniz ne varsa yollayın. Misal, Umut birkaç yıldır izlediği filmleri, sevdiği müzikleri topladığı blogu *Sinemaskot*'u paylaştı bu ay. İçeride biraz gezindim ve gördüm ki her yerde rastlayamayacağımız türden alt hikâyelerle beslenmiş orijinal sinema ve müzik yazıları var Sinemaskot'ta. Başka bir şey olmaya çalışmıyor, "büyük" ve "trend" olanlara özenmiyor, içinden geldiği gibi anlatıyor. Yani Umut'un seçtiği filmler gibi o filmler hakkında yazdıkları da alternatif. Daha önce ismini bile duymadığınız bir sürü güzel müzikle de karşılaşacağınıza eminim, girip kendi izlenecekler/dinlenecekler listenizi çıkarabilirsiniz.

sinemaskot.blogspot.com

Dergiyi severek her ay alıp okusam da, yavaş yavaş artan monotonluğun kırılacağını duymak çok güzeldi. Ve şu an Eylül sayısını elimde tutuyorum, okuyorum...

Öncelikle iyi olanlarla başlayayım. En çok öne çıkan ve beni en çok etkileyen şey, derginin ilk çıktığı zamankinden bile güzel olan samimiyet hissiyatı. Bir şeyi sıfırdan yaratmanın verdiği heyecanla sıcaktı yazılan yazılar, şimdi ise var olan bir şeyi tekrardan yaratmanın verdiği heyecanın, o evdeki üstte pijama elde kahve tarzı, muhabbetleri tekrar hissettirmesinden çok mutlu oldum.

Ekran Dışı bölümünün genişletilip Alt ve Meddya olarak iki farklı bölüm haline getirilmiş olması da açıkçası internette oturup araştırma yapmayı sevmeyen çoğu okur için faydalı.

> "KENDİMİZE NOT: OYUNGEZER KARDEŞ, SEN BİR OYUN VE TEKNOLOJİ DERGİSİSİN. EN KISA ZAMANDA LAMBORGHINI'YE MAIL AT, SÖYLE BİR DAHA İNCELEME ÜRÜNÜ YOLLAMASINLAR."

Tespitçi

GTA V'de Michael'ın psikologunun arabasını çalmayan birinin olmadığını iddia ediyorum. Öyle biri varsa da çekindiğindendir.
@tahtsizadam, Can Kurtulmuş



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

SELAM OGZ! SAYFALARINDA YER ALMASINI İSTEDİĞİNİZ, ELİNİZİN EMEĞİ GÖZÜNÜZÜN NURU ÇALIŞMALARINIZ VAR MI? SİZE BİR MAIL MESAFESİNDEYİZ.

Ve negatif düşüncelerim: Önce sebebi açıklamam gerekir herhalde. Ben bir PC sempatizanıyımdır. Konsollara çıkan her başarılı exclusive oyuna haset ve kin duyanlardan. PC'me gözüm gibi bakarım, uğraşırım, temizlerim... Organize Sanayi bölümü kim bilir kaç kere aldığım ekran kartıma, monitör seçimime yardımcı olmuştur. Değişim fikrine karşı değilim, asla olmadım, ama yeni DATA bölümünün beni biraz üzdüğünü söylemem gerekir, yeni içeriğinin kötü olmasından değil, yeni içeriğin PC sayfalarından yemesinden şikayetim. Özellikle PC oyuncularının hissettiği o buruk, pabucu dama atılmışlık hissini bir kez daha yaşattı bana... Tabii bu görüşüm, görüldüğü üzere, tamamen subjektif ve duygusal bir temelde, fakat yıllardır alıp okuduğu dergiyle ve daha uzun süredir okuduğu yazarla da bir duygusal bağ kurar insan.

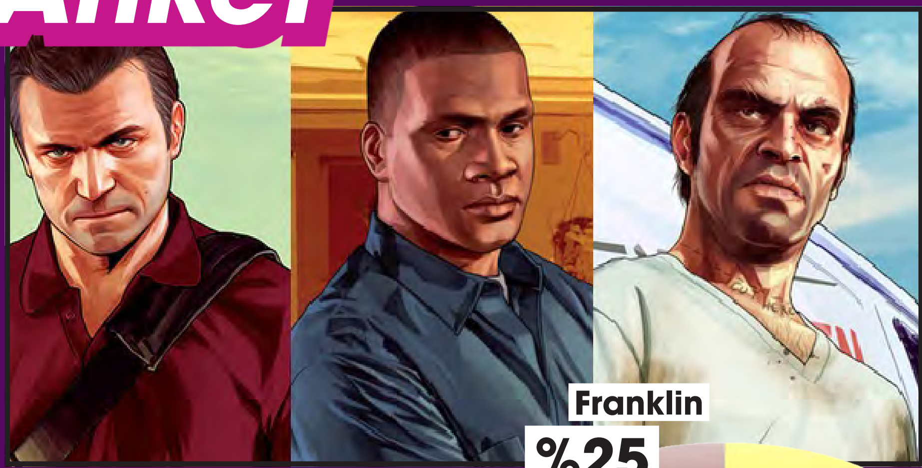
Bir adet de tehdit içeriyor bu mektubum, makalelerinizin bulunduğu eski ekran dışının parçası olan bölüm, zaten sayısı azaltılmıştı, toptan giderse ofisinize habersiz gelir, fikri kim ortaya attıysa ona, bu İsraillilerin ürettiği gülme gazını damardan enjekte ederim.

Gelecek ayın değişikliklerini dört gözle bekliyorum ^^ Ve mektubuma cevap verirsen çok sevinirim.
Özgün Uslu

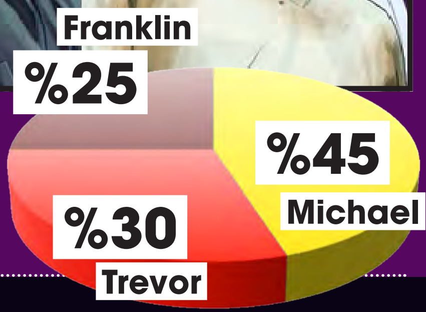
Köşe yazılarını biz de seviyoruz, atmak da istemiyoruz. Ama o sayfaları tamamen aklımıza esenleri yazmaya ayırdığımız için bir şey



Anket



>> @OYUNGEZER: FRANKLIN MI, MICHAEL MI, TREVOR MI? #GTAV



>> @OYUNGEZER: SABAHLAYAN TAYFAYA SORDUK: AY SONLARINDA DERGİ YETİŞTİRİRKEN EN ÇOK TÜKETTİĞİNİZ YİYECEK VE İÇECEKLER?

Havamız batsın ki silindir kutulu cipsler olmadan edemiyoruz. Yanına da ıhlamur. Mis. **@sarpkurkcu**

Kocaman bir sandviç, bolca meyve ve abur cubur. Sonunda da soda. **@onderknk**

Gecenin köründe kendi ellerimle yaptığım hamburgerler ve yanında artık ne bulursam **@tugbek**

>> @OYUNGEZER: HENÜZ KİMSENİN YAPMAYI AKIL EDEMEDİĞİ, HAYALİNİZDEKİ OYUN NASIL BİR ŞEY?

01 "Kötü" tarafın yapay zekâ olduğu, hem "iyi" hem de "kötü" tarafı oyuncunun yönlendirdiği, seçimlere göre şekillenen oyun. **@elfcan**

02 Osmanlı tarihini anlatan RPG türü ve FPS kameradan oynanan, Skyrim gibi bir oyun (Ejderha, örümcek, elf yok. At, avrat, silah var.) **@SomeKindOfEmre**

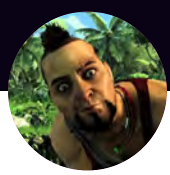
03 Uzaylıların gezegenini işgal ettiğimiz ve onların bize uzaylı gibi davrandığı absürt bir shooter. **@Endless_61**

>> @OYUNGEZER: SABAH KALKIP AYNAYA BAKTIĞINIZDA, KARŞINIZDA HANGI OYUN KARAKTERINI GÖRMEK ISTEMEZDINIZ, NEDEN?

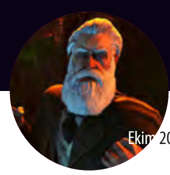
Vaas, Far Cry 3. Kesinlikle öyle bir deli olmak istemem **@nacikse**

Slender Man. Sen ister miydin? **@SekerogluKO**

Father Comstock. Nedenini söylersem spoiler olur, anlayan anladı ama. **@kaan_akbay**





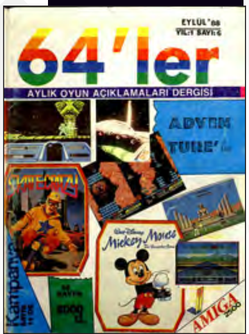


Selam! OGZ

forum, e-mail, twitter, facebook, youtube

Tespitçi

>> Amstrad zamanından beri oyun ve dergileri takip ediyorum. Mac adventure'lı 64ler olma potansiyeli gördüm yeni halinizde.
@Caglayan_Par
Çağlayan Par



esmediğinde de yazmıyoruz. Hayalet Gemi her ay kapışıldığı için orada sıkıntı yok, muhtemelen uzun süre devam edecek. Faruk da Kör Saatçi'ye yeni başladı, dolayısıyla onun da bir süre düzenli gideceğine dair umudum var ama Had Safhada, Cesur Yeni Dünya ve Rüya Tamirleri muhtemelen arada bir görünüp kaybolmaya, bir batıp bir çıkmaya devam edecek.

Köşe yazısı konusunda en çok devamsızlık yapan ben olduğum için aslında bir açıklama borçluyum o sayfayı sevenlere, fırsat bu fırsat, onu da yapayım: Oturup içimden geldiği gibi yazdığımda beni bile boğan kapkara yazılar çıkıyor ortaya. Eskiden de neşe saçmıyordum biliyorum ama durum giderek vahimleşti. Artık rüya tamiri yapayım derken bir bakıyorum ki sayfayı kâbus üretim tesisine çevirmişim. Aslında, yazıp yazıp sildiğiniz, söylemek istediğinizden emin olduğunuz halde hiç göndermediğiniz SMS'ler gibi bir şey benim Rüya Tamirleri. Sonuçlarına katlanmak istemediğim için "gönder" tuşuna basamıyorum. Onun yerine neşeli bir şarkı açıp Berkan'ın yazılarından birini düzeltmeye başlıyorum... Mis.


Rüya Tamirleri yazmaya çalışırken, ben.

> BURASI DA ÖZLÜ SÖZ KÖŞESİ: "HALKI YÖNETMEYİ EN ÇOK İSTEYENLER, BUNU YAPMAYA EN AZ UYGUN OLANLARDIR." DOUGLAS ADAMS - THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Dickensian Aspect

>> Dergide yazan herkese hitap etmek isterim hep ama biliyorum hepsi burayı okumuyor, yine de hepinize selam, çok seviyorum sizi...

Uzun zamandır konuşmuyorduk, meşguldüm, Taksim'de, Akaratler'de, Gümüşsuyu'nda, Kızılay'da... Çok fazla acı çekildi biliyorsunuz, gerçek acı ama filmlerdeki gibi değil, kan ve acı. Değerdi gözümüze, hâlâ değer.

Beni artık tanırsınız, mektuplarımı iki kere yayımladınız şimdiye kadar, belki de tanımazsınız bilemiyorum ama size şunu söyleyeyim, bu beton orman yıkılsa bile yanımda olun. Öğrenmemeye, sevmemeye, dinlemek yerine konuşmayı beklemeye, teorileri pratiğe dökmemeye, sahtekârlıklara, ihanetlere, dolar fiyatına satılan milyonlarca insan canına, sırf kendin olduğun için kurşuna dizilmeye, gaz bombasını arabanın altından çıkaran sokak çocuklarımıza, insan muamelesi görmek yerine içine girilecek sağlıklı bir obje gibi kadınları hukuka sığdıranlara, yalan, dolandırıcılık, üretmek değil, tüccarlıkla hayatını şekillendirenlere şeklini koysun isterim ben gençlik. Basit bir şey değil, öyle bir şiddetle ki, kendini kaybetsin gördüklerinde o "yetkililer". Dizleri titresin gördüklerinde ki, bu memleketteki gençlerin, gerektiğinde nelere kadir olduğunu görsünler.

Biliyorum oyunlarla ilgili bir şeyler yazmam gerekiyordu ama yapamayacağım. *The Wire* izleyen vardır mutlaka aranızda; Dickensian Aspect'den yaklaşın.

Sevgilerle...
Eren Çam

Burayı okuyorsan Eren, haberin olsun biz de seni seviyoruz. The Wire'ın *Dickensian Aspect*'ine cevabımız Breaking Bad'in finaline de ismini veren *Ozymandias* olsun. Çünkü dünyaya hükmettiğini sanan tüm krallar unutuldu, en güçlüsü bile kırık bir sütundaki silik bir isimden fazlası değil artık. Yine öyle olacak, geriye yine sadece bir şiir kalacak. Belki bir gezgin, çölde bir heykele rastlayacak, yaklaşıp bakacak ve artık hiçbir hükmü olmayan o kibrin acıklı hikâyesini okuyacak:

"Ben Ozymandias, kralların kralı
Sen, yüce varlık, eserlerime bak,
Bak ve haddini bil"

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Tespitçi

Şu Candy Crush var ya, tamamen vakit kaybı. Oyna oyna bitmiyor. Dergideki mobil oyun incelemelerini seviyorum ama bunun gibileri yazmayın lütfen hiçbir zaman.
Alper Kurtun

Geçmiş olsun Alper, şimdi şuraya Candy Crush'ın sonsuz can hilesini yazsam bomba olmaz mıydı? Ama bence "sil kurtul" hilesi senin daha çok işine yarar.






FULL CONTACT +
hakan kayalı
stand up
hakankayali.com

PORTAL

Bu aya kadar 360 derecelik bir bakış yakalama derdindeydik bu sayfalarda. Artık bir geçitten girip diğerinden çıkıyoruz. Yolun nereye çıkacağı bilinmez, sürprizlere hazır olun.



Kiminki Daha Erotik Olacak?

Hideo Kojima bu ay bir gaf yaptı, bizim bin bir anlam yüklediğimiz, "ne kadar da gerçekler" dediğimiz karakterlerinin arkasındaki pazarlama hilesini ağzından kaçırdı: "Cosplaycilerin dikkatini çekebilmek için özellikle seksi karakterler tasarlıyorum." Bir mit daha böylece sona erdi. Zaten *MGS 5*'teki **Quiet** karakteri de yırtık file çorabı ve bikini üstüyle bu parlak buluştan nasibini almış görünüyor. Gerçi şimdi düşününce **Big Boss**'un dekoltesi de fena değildi... Neyse, sonra *Halo 4* yapımcılarından **David Ellis** çıktı ve Quiet'ın tasarımı için "*mide bulandırıcı*" dedi. Yanda **Cortana** var, *Halo 4*'ün yapay zekâ karakteri. Tümüyle çıplak kadın hologramı. Sorunun çıplaklık olmadığına biz de katılıyoruz Ellis, mesaj alındı.



Bayonetta 2 Serinin Sonu Olabilir

Kendini tekrar etmeyi sevmeyen **Hideki Kamiya**, Wii U'ya özel hazırlanan *Bayonetta 2* ile seriyi sonlandırmak istediğini belirtti. Devam oyunlarıyla problemi yokmuş, ilk oyunda akla gelen fikirleri canlandırmak için de iyiymiş. Ama üçüncü oyun, artık gereksiz geldiği için *Bayonetta 3* aklında yokmuş. İki yıl sonra görelim seni Kamiya.



GTA V ve PC Sorunsalı

Amerika Birleşik Devletleri'yle İran arasındaki kalın buzların bile eriyebildiği bir dünyada oyuncular arasındaki çekişmenin hiç bitmemesi gerçekten araştırılmaya değer bir konu. Belki önümüzdeki aylarda bu konuya daha detaylı bakarız ama şimdilik bir örnek verip geçelim. *GTA V*'in çıkmasıyla yeni kavga konusu da kendiliğinden bulundu: "Oyun PC'ye çıksın mı, çıkmasın mı?" Sorunun saçmalığı bir yana, bir grup *GTA V* PC'ye çıkmasın diye **Change.Org**'da kampanya bile başlattı. Karşı çıkma gerekçeleriyse PC'deki kopya argümanı. Evet, zaten Xbox 360 ve PS3'te hiç yok o kopya! İnsanlar günler öncesinden indirip daha biz oynamaya bile başlamadan canlı yayında bitirmediler oyunu. Eğer bakmak isterseniz: http://chn.ge/16tgVuz



Vita TV'ye Batı İlgisi

Eylül ayında açıklanan **PS Vita TV**, Uzakdoğu için düşünülen ve televizyonda Vita imkânı sunan bir konsoldu. Sadece Uzakdoğu pazarında piyasaya sürülecek olan bu ürüne Batı dünyasının ilgisi ise büyük oldu. Meğerse herkes televizyonunda Vita oynamak istiyormuş. **Sony** de bu konuda şaşkın. Onca zaman satmasın konsol, şimdi böyle beklenmedik anda spotlar üstüne çevrilsin... Ama Sony temkinli bu sefer. Doğru zaman gelene kadar Vita TV Batı dünyasına adım atmayacakmış.



The Old Republic Gitti, Yeni Kral GTA V!

Bu zamana kadar 200 milyon dolara yakın bütçesi ile "oyun dünyasının en pahalı ürünü" koltuğuna oturan *Star Wars: The Old Republic*, tahtı boşalttı. 17 Eylül'de piyasaya çıkan, ilk günde **800 milyon doları**, ilk ayı dolmadan da **15 milyon** kopya satışını geride bırakan *GTA V* artık en pahalı yapım. Yaklaşık 260 milyon dolara mal olan oyun, okuduğunuz üzere maliyeti denkleştirme derdinde değil.





OUYA VE FREE THE GAMES FUND

MİLYON DOLARLAR NEREDEN NEREYE?

Artık bu sayfalarda **Ouya**'nın ne olduğunu, başarılı olup olmadığını, özelliklerini uzun uzun tartışmayı anlamsız buluyorum. Kickstarter'da %905 bütçe bulan bu projeyi bugüne kadar duymadıysanız, zaten ilginizi çekmem neredeyse imkansız.

Ama son 2 aydır Ouya'ya dair tartışılan başka bir konu var. Hayır, Galaxy S II seviyesindeki donanımı değil. Hayır, kontrol kolundaki seri üretim arızası da değil. Konumuz "**Free The Games**" fonundan faydalanmak isteyen bazı geliştiricilerin Ouya'ya yaptıkları...

NASIL YANİ?

Gridiron Thunder isimli bir oyun **Kickstarter** projesine 9 Ağustos'ta başlayıp 24 Ağustos'ta hedefe ulaştı. Sessiz sedasız, sıradan bir Kickstarter kampanyasıydı bu, tabii büyük miktardaki bağışları saymazsak... Ne kadar mı büyük? 187 kişi, toplamda 171 bin dolar verdi. Bu da en basit hesapla **kişi başına 934 dolar** demek.

Oyunun fiyatı ise 15 dolar. Haydi açıklayın bunu bakalım.

AMA....AMA....Bİ' DAKKA YAHU...

Başka? Hemen geliyor: Kampanyaya para veren insanların büyük bir çoğunluğu sadece bu proje için yeni kayıt olan insanlar. Ayrıca isimleri de kopyala - yapıştır. Bağış listesine baktığınızda ortak soyadları ve tekrar eden isimler içinde yüzüyorsunuz. Kişi başı verilen meblağı geçtim, kişilerin bile aslı astarı yok.

PEKİ NEDEN TAKILIYORUZ?

Kötü kokular yükselen tek kampanya *Gridion Thunder*'inki de değil üstelik, bu sadece en aşikâr olanı. Örneğin *Dungeons the Eye of Draconus* da kişi başı ortalama **300 dolardan** hedefe ulaştı. Paranın kaynağı? Yapımcı **William McDonald**'ın babasının emekli ikramiyesi. Durum netleşince Ouya oyunu fondan çıkaracağını açıkladı.

Elementary, My Dear Holmes! ilk hedefe ulaşanlardandı. Ama ne zaman ki ilk seferlik destekliyiciler ünlülerin fotoğraflarıyla bezenmeye başladı, kötü kokular bir kez daha kendisini göstermiş oldu. Sonuç? Oyun FTG fonundan men edildi.

Ouya'dan konuya dair herhangi bir açıklama yok. Evet, CEO **Julie Uhrman** programa sadık olduklarını söylüyor. Ama bu kampanyalara dair hiçbir kelime edilmiyor. Çıkarılanlar için sebep, *Gridion Thunder* için de açıklama bekliyor oyuncular. İki pota da boş.

Indie dünyası da bu yoğun sisten hoşnutsuz. *Rose & Time*'ın yapımcısı **Sophie Houlden**, oyununu Ouya'dan çekti. *Thomas Was Alone*'un yapımcısı **Mike Bithell** de firmayı samimiyetsiz bulduğunu söyledi.

Indie'lerin güvenli limanı olarak planlanan bir projenin ne hallere geldiğine bakın. Üstelik, bunların hepsi iyi niyetle başlayan bir fonlama sonucunda. İnsanlar oyunlarının bütçelerini aile / dost yardımıyla şişirince, dürüstlük ve güven de ortadan kalkıyor. İyi olanın değil, eşi dostu bol olanın kazandığı bir dünya.

Peki indie dayanışmasının mücadele ettiği şey de bu değil miydi? Yaratıcılığı, yeni şansları destekleyecek; tanınmamanın eksilerini bertaraf etmeyecek miydi? Ouya, şu anda bunun tam tersi istikamette koşuyor. Durumun farkında olsa da, olmasa da.

@sarpkürkcü

"FREE THE GAMES FUND" NEDİR?

Oyunlara Özgürlük Fonu (FTG) sadece Ouya'da oynanabilecek oyunlar yapmanız için en 'duygusal' sebebi sunuyor: Para. Yapacağınız oyunların en az altı aylığına Ouya exclusive olması karşılığında, Kickstarter'daki hedefinizi ikiye katlama sözü veriyor.

Bunun için kenara ayırılmış 1 milyon dolar bütçe var ve 250 bin dolara kadar sunuyorlar bu hizmeti. Uyulması gereken birkaç kuralı dışında, çok dost canlısı bir program.

Ödeme sistemi ise %25 - %50 - %25 şeklinde. Yani proje başlangıcında, Ouya marketine çıkınca ve altı ayını bitirince ödenmek üzere üçe bölünüyor yapımcının alacağı fon.





OUYA'NIN SUYU NEREDEN?

Kickstarter'dan gelen **8 milyon doların** yanında, Ouya büyükbaşlardan da destek aldı. Mayıs ayında **NVIDIA** ve başka büyük yatırımcılardan gelen toplam **15 milyon dolarla** durumunu düzeltti. Tabii bu paraların ne şartlar altında verildiğini, nasıl bir iş anlaşması yapıldığını bilmiyoruz. Ama belirtilen sebeplere bakılırsa, sponsorlardan gelen destek Ouya'nın oyun yapım topluluğunu geliştirmek ve iyi bir çıkış için gerekli harcamalar için kullanılacak. Yani ortalık karışık görünse de iyi bir çıkışı garantilemiş görünüyor Ouya.

ARCHEAGE

Dünyanın öbür ucunda oynanan bir DVO bizi neden bu kadar ilgilendiriyor?

XL Games'in uzun süredir üstünde çalıştığı Archeage'e kafayı taktık. Taktık takmasına ama Korece kaynaklar ve garip videolar bu oyunu anlatmaya yetmiyor. Baktık ki biri doğru düzgün açıklamazsa oyun gizli bir hazine olarak kalmaya devam edecek, el attık @sarpkürkcü



01 Oyunda üç koca kıta var. Bu üç koca kıtanın arasında bulunan denizlerse oyunun diğer bir parçası. Her bir kıta oyuncuya farklı oynanış tecrübesi sunuyor. Üstelik **Cry Engine** ile gözümüzü alan, harika manzaralar sunabilecek bir dünya burası.



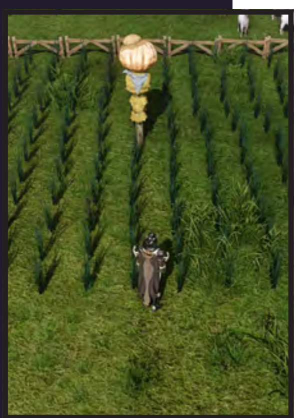
02 Oyunda birbirinden farklı 10 adet meslek var ve birinci, beşinci ve onuncu seviyelerde birer meslek seçiyorsunuz. Bu 10 meslekten seçeceğiniz üç tanesiyle karakterinizi şekillendiriyorsunuz ki, yaklaşık **120 farklı sınıf** demek bu. Evet, 120 farklı sınıf. Tabii aralarında favori olanlar var ama, eğer ki cesaret edip istediğinizi yapmak isterseniz dünyalar sizin.

03 Bu 120 sınıf sadece dövüş için değil doğal olarak. Evet, dönemin themepark DVO'larında eksik olan bir özelliğe sahip *ArcheAge*. Oyunda kimseyi öldürmeden kendinize bir konum elde edebilirsiniz. Oyuncu yönetimindeki ekonomi, detaylı zanaat sistemi ile birleşince sınırsız imkanlar tanıyor oyuncuya.



04 **ZANAAT KONUSUNDA** *ArcheAge*'in sınırları gerçekten çok geniş. Oyunda evden kaleye, gemiden teçhizata kadar her şeyinizi kendiniz üretebiliyorsunuz. Üstelik bu konularda adım adım her türlü hammaddeyi takip etmeniz lazım. Yani ağacı dikmeli, oradan odunu almalı, o odunu ev için kullanmalısınız.

05 Ağaç dikmek dedim, evet. Sadece o da değil, bahçe ekmek, büyük ya da küçükbaş hayvan yetiştirmek, Anadolu kekiği üretmek ve daha neler neler. En son *A Tale In The Desert*'ta pamuk toplarken bu kadar mutlu olmuştuk. Ayrıca, inşa ettiğiniz binalara kaplama olarak istediğiniz görseli koyabildiğinizi söylesek?



06 **HARİTANIN KUZEYİNDE** bulunan kıta, oyuncular tarafından tümüyle şekillendirilebilir durumda. Zaten yukarıda bahsettiğimiz tüm o şehirler, evler, medeniyetler burada kuruluyor. Yani oyuncuların katkılarıyla şekillenen bir sunucu söz konusu. E tabii birinin gelip ekinlerinizi kesmesi ya da kalenize saldırması gibi sinir bozucu ihtimaller de yok değil.





07

AMA KORKMAYIN, oyunda tam kapasite bir de hukuk sistemi kurulmuş durumda! Sanal yaşamınıza çomak sokanı şikayet edebilir, yakalanmasını sağlayabilir, ardından adaletine güvenebileceğiniz bir mahkemede yargılatabilirsiniz. Evet, ömrünün bir kısmını hapiste tüketen karakterler de var.



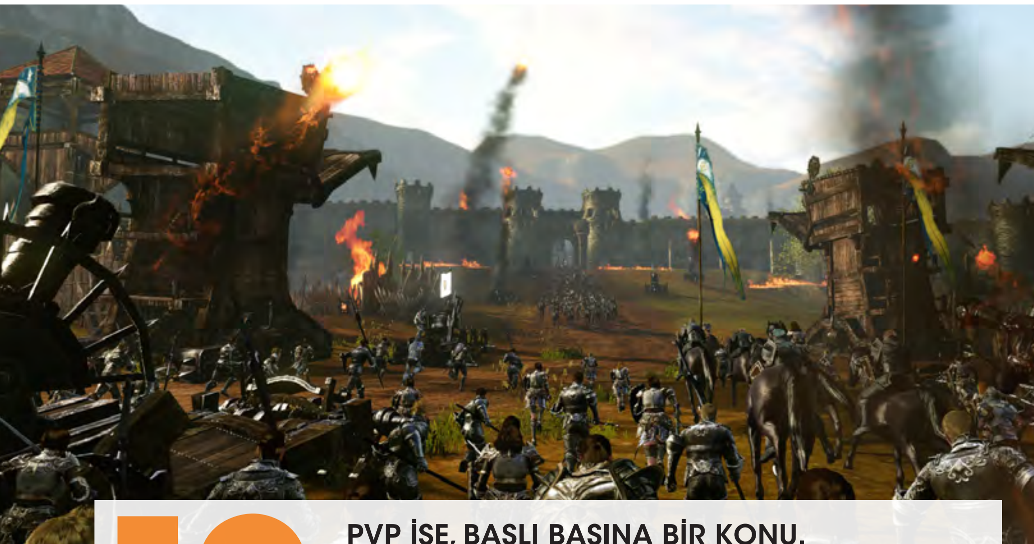


08

O üç adanın ortasında deniz var demiştik. O deniz, gemiler olmadan olmaz. Yapımı çok meşakkatli olsa da bir gemi sahibi olabilir, gezip tozabilirsiniz. Kraken'lara ve yine taraf değiştirmiş korsan oyunculara ise dikkat edin. O gemi tümüyle güme gidebilir.

09

Korsanlar, gezginler, uçmak isteyenler... Evet. Oyunda erken seviyelerde aldığınız Gliderlar ile süzülebilirsiniz. İlerleyen seviyelerde yükselme mekaniği de ekleniyor ki kıtalar sizin oyun alanınıza dönüşüyor. Farklı yer binekleri, buharlı arabalar, ne ararsanız var oyunda.



10

PVP İSE, BAŞLI BAŞINA BİR KONU. Dev kuşatmalardan yeraltı örgütü kurmaya, kahramanlığa soyunmaktan insanların yaşamına çomak sokmaya kadar her türlü seçenek var şu anki sunucularda. Oyun Batı için uyarlanırken bu seçeneklerin ne kadarını kaybeder, göreceğiz.

Tür: Devasa Online **Yapım:** XL Games **Dağıtım:** Trion Worlds
Platform: PC **Dahası İçin:** http://archeage.com/en/

HER ŞEY TOZ PEMBE DEĞİL AMA

AĞZIMIZI SULANDIRSA DA ARCHEAGE BİR PAMUK ŞEKER DEĞİL. HÂLÂ BATMASI MUHTEMEL DİKENLERİ VAR:

- **Oyunun dövüş ve görev mekanikleri *WoW-vari* sistemlerle aynı. O nedenle sıkıcılık baş gösterebilir.**
- **Hukuk sisteminin ne kadar verimli çalıştığını tam kestiremiyoruz. Batıda bu işin sistemi ne olacak, bilmiyoruz.**
- **Oyunun dövüş dışı aktivitelerinin derinliği, oyuncuları korkutacak cinsten. Aynı şey PvP mekanikleri için de geçerli. Kendinden emin, birbirine saygılı bir topluluğu olmazsa, oyun bu kısımlarda çok sıkıntı yaşayabilir.**
- **Avrupa ve Amerika dağıtımcısı Trion. Ama Trion, bu yaz firma içi düzenlemeye girdi. İnsanlar işten çıkartıldı, Temmuz ayından beri ses yok ne yazık ki. 22 Temmuz'da James "Elrar" Nichols çalışmaların devam ettiğini söylese de, gergin bekleyiş devam etmekte.**

bbi

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Bu ayın en çok konuşturan, klavye kemirten oyunları…



Battlefield 4

Bir tarafta yıkılan devasa gökdelen, bir tarafta bodruma indirilen tank. Yanına fırtınaları, karaya vuran gemileri de kattınız mı çok oyunculu deneyim müthiş şenlenmiyor mu?

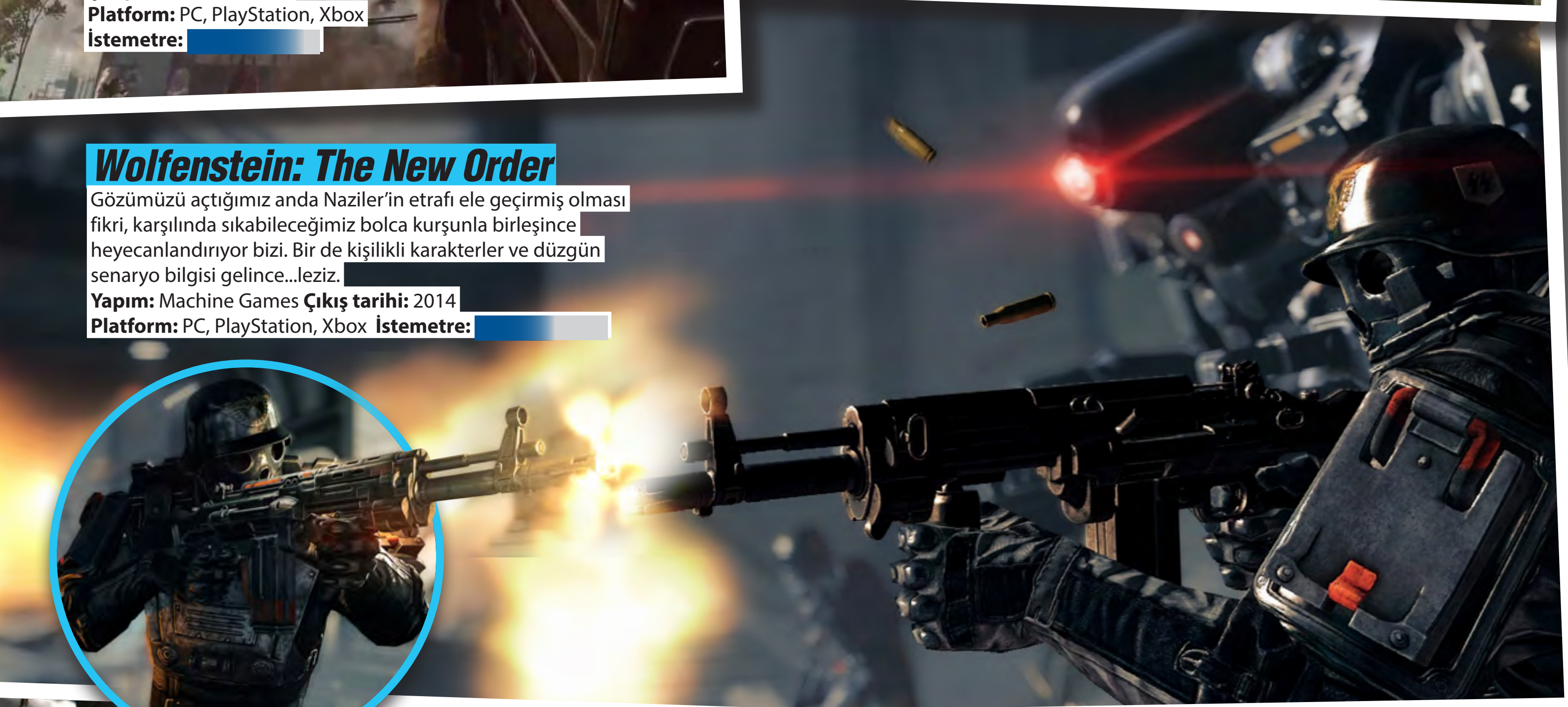
Yapım: D.I.C.E / EA
Çıkış tarihi: 01.11.2013
Platform: PC, PlayStation, Xbox
İstemetre:



Call of Duty: Ghosts

Bir köpeğin helikoptere atlayarak pilotu aşağıya çektiği ve helikopteri düşürdüğü kaç oyun biliyorsunuz ha? Söyleyin kaç oyun??

Yapım: Infinity Ward **Çıkış tarihi:** 05.11.2013
Platform: PC, PlayStation, Xbox Wii U
İstemetre:



Wolfenstein: The New Order

Gözümüzü açtığımız anda Naziler'in etrafı ele geçirmiş olması fikri, karşılında sıkabileceğimiz bolca kurşunla birleşince heyecanlandırıyor bizi. Bir de kişilikli karakterler ve düzgün senaryo bilgisi gelince...leziz.

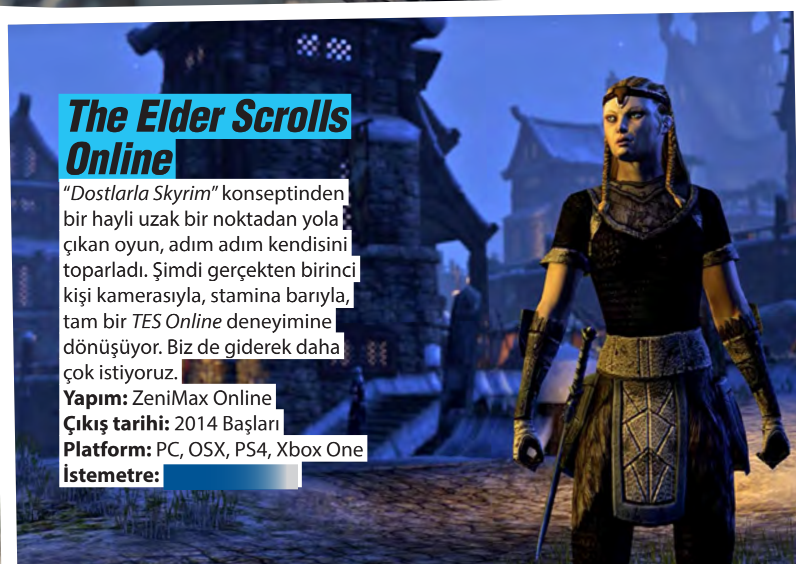
Yapım: Machine Games **Çıkış tarihi:** 2014
Platform: PC, PlayStation, Xbox **İstemetre:**



Assassin's Creed IV: Black Flag

Fethedecek 50 kale, farklı adalar, sualtı, şehirler, çeşit çeşit görev… Üstelik bunlar sadece Animus'ta. Günümüz dünyasındaysa tümüyle başka bir hikâye var. Öykü içinde boğulup gideceğiz bu gidişle.

Yapım: Ubisoft
Çıkış tarihi: 01.11.2013
Platform: PC, PlayStation, Xbox, Wii U
İstemetre:



The Elder Scrolls Online

"Dostlarla Skyrim" konseptinden bir hayli uzak bir noktadan yola çıkan oyun, adım adım kendisini toparladı. Şimdi gerçekten birinci kişi kamerasıyla, stamina barıyla, tam bir *TES Online* deneyimine dönüşüyor. Biz de giderek daha çok istiyoruz.

Yapım: ZeniMax Online
Çıkış tarihi: 2014 Başları
Platform: PC, OSX, PS4, Xbox One
İstemetre:



XBOX, MATTRICK, BALLMER

BUĞULU BİR RÜYANIN DAĞILIŞI

22 Mayıs 2013, **Microsoft**'un 40 yıla yaklaşan ömrünün en kritik günlerinden biriydi. Bir tarafta sunum için hazırlanan insanların heyecanı, bir tarafta verdikleri kararlardan emin yöneticiler. Her şey hazırdı, tüm tanıtım programı tekrar tekrar gözden geçirilmişti. Problem çıkmasına, çıksa bile düzeltilmemesine imkan yoktu.

Ama işler, pek umulduğu gibi gitmedi.

Farklı noktalardan tutup görebileceğiniz üzere, **Xbox One**'ın o ilk sunumunun tamamlandığı an, Microsoft için derin bir krizin başlangıcıydı. Ama aslında firma, daha doğrusu **Xbox Departmanı**, bu noktaya gelmeden önce de sallantıdaydı.

2010 başından beri firma içinde herkesin hissettiği ama adını koyamadığı bir kıpırdanma 2012 yılının hissedarlar toplantısında kelimelere dökülmüş, **Steve Ballmer** bu toplantıda bir açık mektup yayınlamıştı. Firmanın 11 yıllık CEO'su artık bir yazılım firması olmak yerine "Donanım ve Servis" firmasına dönüşmek istediklerini belirtmişti. Ama bu "donanım" kararı, Xbox departmanını kapsamıyordu. Her ne kadar **Don Mattrick** sayesinde başarılar elde etse de, Xbox departmanı var olduğu haliyle Ballmer'a yeterli gelmiyordu herhalde. Sonucunda da, pek çoğumuzun hüsranla karşıladığımız Xbox One çıktı ortaya. Oyundan çok pasif eğlenceye yönelen, televizyon yayını ile anneannenin ekrana bağırmasını aynı potada eriten, sözde tek olan ama başka aletler olmadan yapamayan bir konsol.

İlk suçlanan isim Don Mattrick oldu, yani etkileşimli eğlence bölümünün başındaki isim. Sebep, her şeyin onun idaresinde gelişiyor yanılgısının yaratılmasıydı. Ama bu durumu en az umursayan da yine Mattrick oldu. Don sahneye çıktığında hepimize gülümsüyordu ama sanılanın aksine bu gülümsemenin sebebi sinir bozukluğu değil, çoktan kararını vermiş olmasıydı. Don Mattrick Microsoft'tan ayrılıyordu.

E3'ten hemen sonra Mattrick, **Zynga**'ya **CEO** olarak geçti. Yani 2010 yılında Microsoft bünyesine katmak için uğraştığı o eski küçük firmaya. Gerçi raporlar, Zynga'nın ilk tercih olmadığını gösteriyor. Daha önce **John Riccitiello** ile birlikte **Electronic Arts**'ta pişen Mattrick, boşalan CEO koltuğunu düşünmüş. Olmayışının nedeni, hâlâ bir sır.

Nihayetinde, donanım ve servisler yapısına dönüşün etkisi, departmanı adam edip para kazanır hale getiren Mattrick'i bile itti. Xbox One için Mattrick suçlandı hep ama bu büyük değişim kararında Mattrick'in çok da bir söz hakkı olmadığı konuşuluyor bugün. Microsoft'un tamamını ilgilendiren stretejik kararlardaki asıl görevi, büyük ihtimâlle baş sallamaktı.

Portfolyosunda oyun geliştiriciliği bulunan Mattrick'in yerineyse **Julie Larson-Green** geldi. Kendisi başarılı bir iş kadını. Özellikle **Windows 7**'nin başarısında rolü büyük. Ama etkileşimli eğlence? Xbox departmanı? Bunlar, cevabı şimdilik muallak olan sorular. >>









ZAMAN ÇİZELGESİ

Böyle bir hikâyeyi anlamak için, ne zaman ne olduğuna da bakmak gerekli. İşte mayıs ayındaki açıklanış anından itibaren olanları yandaki zaman çizelgesinde bulabilirsiniz.

21 MAYIS
Xbox One tanıtıldı. Bütün çılgınlıkları ile birlikte. Tanıtım öncesindeki dedikoduların çoğunlukla doğru olması şaşkınlık ve üzüntü yarattı.

22 MAYIS
24 saatte bir internete bağlanma gereksinimi, Phil Harrison tarafından teyit edildi. Önceki dedikodular doğrulanmış oldu.

27 MAYIS
Xbox One'ın aynı Xbox 360 gibi bölge kilidine sahip olacağı kesinleşti.



10 HAZİRAN
E3 konferansında Xbox One'ın 21 ülkede çıkacağı belirtildi.

16 HAZİRAN
Major Nelson, sistemin bir düğmeye basmak kadar kolay değişmeyeceğini; DRM, bölgesel kilit ve Always-On'un donanıma işlendiğini söyledi.

>> Ayrıca bu departmanlar da yok artık. Onun yerine "**Cihazlar ve Servisler**" departmanı var ve Larson, bu yapıyı yönetiyor. Sözkonusu departmanda Xbox One'ın ve bildiğimiz anlamda oyunculuğun yerini ise şirket içindekiler hariç kimse bilmiyor. Ama bir ipcu verelim, gerisini siz hesap edin: **Surface** tabletler, **XBOne**'dan daha ön planda tutuluyor.

Xbox One'ın tasarımına şekil veren DRM, internet zorunluluğu, oyunları HDD'ye yükleme mecburiyeti, insanları arkadaş listesinde süreyle tutma kuralı, ya da Kinect'in her daim açık ve cihaza bağlı olması kararlarında çok suçlu arayabilirsiniz. EA'e, Activision'a özel içerik için söz verdikleri iddiasıyla gidebilirsiniz. Don Mattrick'i firmayı terk etmeden çomak sokmakla suçlayabilirsiniz. Ya da **Phil Harrison** gibi **Sony** geçmişi olan çalışanların KGB stili ajanlığa soyunup Xbox projesini içten patlattığı hayalini kurabilirsiniz. Karar tümüyle sizin.

Ama tüm bu talihsiz olaylar zincirinin başladığı yer aslında hikâyenin de özeti: *Steve Ballmer ve birlikte çalıştığı yönetim kurulu, günün birinde Microsoft'u yeniden şekillendirmeye karar verir ve olaylar gelişir...* Xbox One'ın henüz bir ürüne dönüşmekten uzak olduğu, sadece bir proje olarak şekillenmeye başladığı günlerde bile Microsoft'un oyunlara ve oyunculuğa dair bakışı, Xbox 360 dönemine göre farklılaşmış durumdaydı. Bütün o kuralların, bütün o kararların arkasındaki en olası sebep bu gibi görünüyor işte.
@sarpkürkcü

Microsoft

ADAM ORTH
Yaratıcı yönetmen



Önceki İşverenleri
Fox Interactive, LucasArts

Özelliği
Xbox ekibindeki dürüst kişi olması

Nisan ayında Twitter hesabından tüm aletlerin artık her daim internete bağlı olduğunu savunan Orth, **#dealwithit** ile yıldırımları üstüne çekti. Tartışmanın sonucunda Twitter hesabını gizli hale getirdi, LinkedIn hesabını sildi, birkaç gün içinde de Microsoft'taki pozisyonundan ayrıldı.

Nisan ayında, Xbox One açıklanmadan önce dedikodu seviyesinde söyledikleri her şey lansmanda ve sonrasında onaylandı. Xbox ekibinden basın ile görüşen insanlar arasındaysa en dürüst, en net, en dolaysız iletişim kuranı da kendisiydi. Sonrasında eski pozisyonuna dönmesi için sosyal medyada çaba sarf edilmesine rağmen, Microsoft ile görünen bir ilişkisi yok.

Microsoft

DON MATTRICK
CEO (Zynga)



Önceki İşverenleri
Distinctive Software, EA

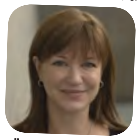
Özelliği: Xbox One'dan sorumlu, tanıtım sonrası da gemiden atlayan kişi.

17 yaşında oyun tasarlayarak hayata atılan, ardından *Test Drive*, *Need for Speed* gibi oyunlara ilham kaynağı olan, hatta *The Sims*'in yapımında bile fikren katkısı olan Mattrick 2007 yılında Microsoft'un parçası oldu. Eğlence ve Cihazlar Bölümü'nün başına geçen Mattrick, Xbox'ı para emen bir kuyudan kâr getiren şahane bir cihaza dönüştürdü.

Ama 2010 yılında Zynga'yı satın almayı istemesi ile başlayan, perde arkasında bir süreci var. Mattrick, ölüyü diriltmedeki başarısı ile sükse yaparken, 2012'de Zynga ağır sıkıntılar içindeydi. Mattrick ile görüşmelerin tam zamanı bilinmese de, 2010'da başlayan iletişimin hiç kopmaması, 2012'de transferin kesinleşmesi gibi olasılıklar var.

Microsoft

JULIE LARSON-GREEN
Cihazlar ve Servisler Bölümü Sorumlusu



Önceki İşverenleri
Aldus

Özelliği: Mattrick sonrası, etkileşimli eğlenceden sorumlu kişi olmak.

Aslen işletme mezunu olan Larson, kendi kendine programlamayı öğrendikten sonra hem çalıştığı firma Aldus'ta lider pozisyona sahip olmuş, hem de bilgisayar bilimi dalında master yapmıştır.

1993 yılında Microsoft'a C++ mühendisi olarak giren Larson, hem idari hem de programlama konusunda gezip durdu. Office XP, Office 2003 ve Office 2007'nin arayüz tasarımında lider pozisyonda olan Larson Windows 7 ile tepe noktasına ulaştı aslında. 2013 yılındaki değişim ile Cihazlar ve Servisler Mühendislik Grubu'nun başına getirildi. O zamandan beri sessizlik var.

NELER DEĞİŞTİ?

Oyunları HDD'ye kurmak:
Xbox One'a disk olarak alınan oyunlar bile HDD'ye kurulmalı.
Sebebi: Dijital dağıtıma doğru yönelmek. Bütün oyun sahibiyetlerini sunucuda tutup, farklı yerlerden erişime açmak.

24 Saat Kuralı:
Konsol 24 saatte bir internete bağlanmalı.
Sebebi: Oyun kütüphanesinde el değiştirmiş oyunları belirleyebilmek. Haksız kullanımı engellemek.

Aile İçi Paylaşım:
Aynı Xbox One'da bir hesap, 10 kişiyle oyunlarını paylaşabiliyor.
Sebebi: Bir nevi ödünç verme sistemi. Oyunları merak eden bireyler, ana hesap oynamadığı zamanlarda oyunlara bakabiliyor.

30 Günlük Arkadaşlık:
Xbox One'da herhangi bir paylaşım ya da ödünç işlemi için kullanıcılar en az 30 gün arkadaş listesinde olmalıdırlar.
Sebebi: Net olarak bilmiyoruz. Güven olabilir, kayıt tutma olabilir. Ama rahatsızlık verdiği kesin.

Bir Kerelik Oyun Ödünç Vermek:
Oyunu ödünç verebilme hakkı oyun başına bir keredir. Kullanıcı aynı oyunu iki kere ödünç veremez.
Sebebi: Belli değil. Kullanıcıyı kısıtlayan maddelerden birisiydi zaten.

Bölge Kilidi:
Konsollar veoyunlar çıktıkları bölgeye özel olacaklar (PAL, NTSC gibi)
Sebebi: En net bilineni, yasal yükümlülükler. Oyunları bölgelere özel içerikle çıkartabilme imkânı. Ama PS3 kilitli değildi.

O SIRADA, İNTERNET...

http://go.ign.com/13546oc
Bu adres, bir Change.Org sayfasına gidiyor. Sayfa, Xbox One'ın politikalarının eski haline dönüştürülmesi için 35,000 kişinin desteğini istiyor. 11 Temmuz'da açılan imza kampanyasında hâlâ 30 bine bile ulaşılamadı. Üstelik imzalayanların bir kısmı trollük, bir kısmı da sadece hakaret edebilmek adına bu işe girişiyor. Hoş, kampanyanın kendisinin ne kadar ciddiye alınmaya değer olduğu da ayrı bir soru.

Ama kampanyada da belirtildiği üzere "**Oyunculuğun geleceği**"nin geri dönmesini istiyorsanız, bir şansınızı deneyin.

19 HAZİRAN
Microsoft, DRM, 24 saatte bir internete giriş ve bölgesel kilidi kaldırdığını açıkladı. Yeniliklerin geri gelmemek üzere kaldıracağını açıkladı.

25 HAZİRAN
Microsoft, Xbox One kutusunda herhangi bir kulaklıklı mikrofon seti olmadığını, Kinect'in mikrofon görevi göreceğini açıkladı.



15 TEMMUZ
Marc Whitten, konsoldaki yeniliklerden Aile İçi Paylaşım'ın aslında geri dönebileceğini söyledi. Bak sen şu işe.

8 AĞUSTOS
Xbox One'ın kutu açılış videosu yayınlandı. Videoda kutu içeriğinde kulaklıklı mikrofon seti olduğu öğrenildi. Microsoft, sessiz kalmayı seçti.

12 AĞUSTOS
Kinect'siz olamayan Xbox One, artık Kinect bağlı olmadan da çalışabiliyor. Yine de kimi oyunların özellikleri için Kinect talebi olabilirmiş.

14 AĞUSTOS
İlk günde çıkacağı 21 ülkenin sayısı 13 ülkeye düşürüldü. Eklenen yok. Tanıtımlarda *The Witcher 3* kullanılırken, Polonya hiç listede olmadı.



ToruCon Ankara'ya Geliyor

Cosplay de Türkiye'de sıkı takipçi topluyor artık. Etkinlikleri de bol, çeşit de bol. Bir de yurtdışı bağlantıları var tabii. Bunlardan bir tanesi de ToruCon. İstanbul'da yapılan etkinlik bu sefer Ankara'ya taşınıyor ve TOBB Ekonomi ve Ticaret Üniversitesi'nin kampüsünde gerçekleşiyor. **23 Kasım** tarihinde yapılacak olan bu etkinlik, gelecek ay Ajanda sayfamızda da kendisini gösterecek. EuroCosplay ile ortaklığı bulunan ToruCon'a hazırlanmak için vaktinizi iyi kullanmanızı öneririz.



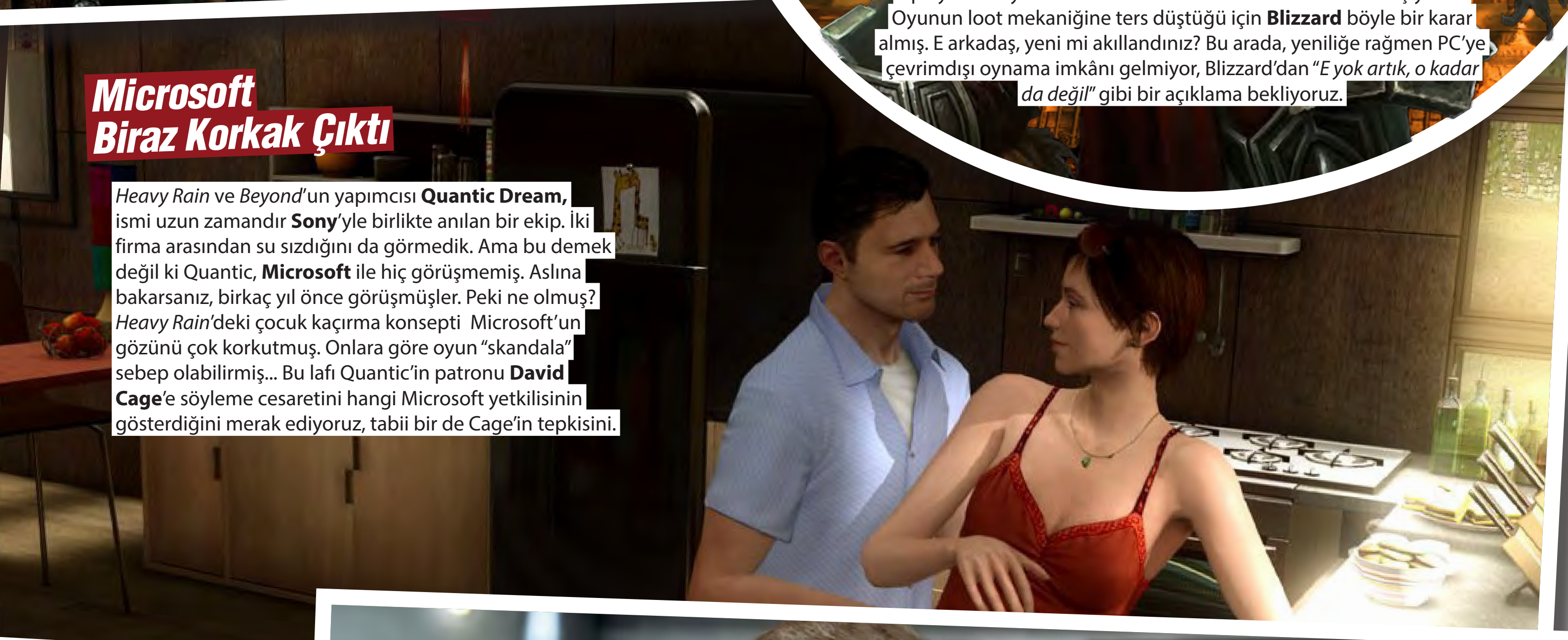
'Call of Duty Gençliği Uzak Duracak'mış!

Shinji Mikami, *Resident Evil*'dan sonra korku temasını tekrar diriltmek istiyor ve bunu sıklıkla dile getiriyor. Yapımcı en son *The Evil Within*'in mekaniklerini anlatırken yine benzer şeyler söyleyecekti ki ağzından *"Bu oyunu Call of Duty oyuncuları için yapmıyoruz"* gibi iddialı bir laf çıktı. Ama korkmayın, bu laf sadece hareket ve silah mekanikleri için. Yoksa Mikami'nin *CoD* oyuncularıyla bir alıp veremediği yok.



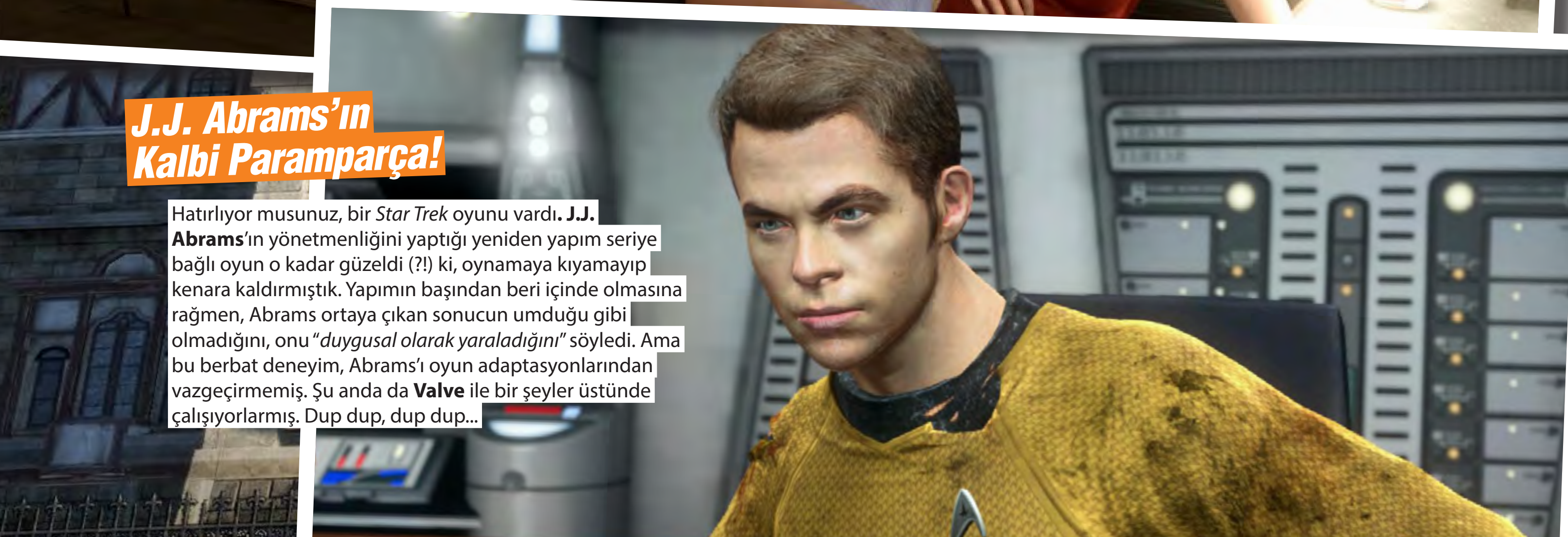
Diablo III'te Devrim Mart Ayında

Eğer siz de Auction House sebebiyle *Diablo III*'ten soğuyanlardansanız, zıplayın havaya. 18 Mart 2014'te AH'la sonsuza dek vedalaşıyoruz. Oyunun loot mekaniğine ters düştüğü için **Blizzard** böyle bir karar almış. E arkadaş, yeni mi akıllandınız? Bu arada, yeniliğe rağmen PC'ye çevrimdışı oynama imkânı gelmiyor, Blizzard'dan *"E yok artık, o kadar da değil"* gibi bir açıklama bekliyoruz.



Microsoft Biraz Korkak Çıktı

Heavy Rain ve *Beyond*'un yapımcısı **Quantic Dream,** ismi uzun zamandır **Sony**'yle birlikte anılan bir ekip. İki firma arasından su sızdığını da görmedik. Ama bu demek değil ki Quantic, **Microsoft** ile hiç görüşmemiş. Aslına bakarsanız, birkaç yıl önce görüşmüşler. Peki ne olmuş? *Heavy Rain*'deki çocuk kaçırma konsepti Microsoft'un gözünü çok korkutmuş. Onlara göre oyun "skandala" sebep olabilirmiş... Bu lafı Quantic'in patronu **David Cage**'e söyleme cesaretini hangi Microsoft yetkilisinin gösterdiğini merak ediyoruz, tabii bir de Cage'in tepkisini.



J.J. Abrams'ın Kalbi Paramparça!

Hatırlıyor musunuz, bir *Star Trek* oyunu vardı**. J.J. Abrams**'ın yönetmenliğini yaptığı yeniden yapım seriye bağlı oyun o kadar güzeldi (?!) ki, oynamaya kıyamayıp kenara kaldırmıştık. Yapımın başından beri içinde olmasına rağmen, Abrams ortaya çıkan sonucun umduğu gibi olmadığını, onu *"duygusal olarak yaraladığını"* söyledi. Ama bu berbat deneyim, Abrams'ı oyun adaptasyonlarından vazgeçirmemiş. Şu anda da **Valve** ile bir şeyler üstünde çalışıyorlarmış. Dup dup, dup dup...


MSI, Windows 8 ürününü önerir.
GAMING G SERIES
intel inside CORE i7
SUPER RAID STORAGE
GS70
STEALTH
DUAL FAN
STEELSERIES
THINNEST GAMING LAPTOP
KAZANANLARIN GİZLİ SİLAHI
GS70 Stealth
MSI GS70 STEALTH Intel® Core™ i7
İşlemci ile güçlendirilmiştir.
Killer DOUBLESHOT
RAID0 konfigürasyonundaki çift SSD'nin oluşturduğu SuperRAID ile 1000MB/s'lik transfer hızına ulaşın!
Matrix görüntü ile çoklu ekranda oyun keyfi
Wi-Fi, LAN ve BlueTooth bağlantılarının gecikme süresini düşüren Killer™ DoubleShot ile online oyunlarda rakiplerinizden hızlı davranın
Oyunculara özel renkli aydınlatmalı Steel Series Klavye
Sessiz ama etkili çift fan termal soğutma çözümü ile sessiz ve serin kalın
www.msi.com
Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Phi ve Xeon Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

HAYATIN PİS YÜZÜNÜ SİMÜLE EDEN ADAMLAR

SAM & DAN HOUSER





Houser Kardeşler ve 4 Tırıvırı

1 ZENGİNLERİN çok para harcama haberlerine karşı bir antipatimiz olduğu kesin ama bu sefer içimizden helal-i hoş olsun demek geçiyor. Dan Houser 2012 yılında 12.5 milyon dolar ödeyerek Brooklyn'deki en pahalı evi satın aldı. Evin 18 odası var.

2 TIME DERGİSİNİN prestijli duruşunu bilirsiniz. Bir insanı övdüğünde olanları da… Houser Kardeşler, 2009 yılında Time'ın "Dünyanın En İlham Alınası 100 İnsanı" listesine girmekte zorlanmadı. Yalan mı? İmrenmiyor musunuz?

3 GTA'NIN üç boyuta kavuşması Sam Houser'ın büyük başarısı ve uğraşlarının sonucu olarak biliniyor. Oyun motoruna müdahaleleri de bizzat üstlenen Sam, *GTA III* ve *Vice City*'de silah satıcısı olarak yer alıyor. Bizzat kendi tipi ile.

4 DAN VE SAM KARDEŞLERİN çocukluktan yetişkinliklerine kadar rock yıldızı olma hayali kurdukları biliniyor. BMG müzik firmasına da başta bu sebeple katılan ikili sonrasında firmanın oyun departmanına geçiyor ve departman Take Two'ya satılıyor. "Rockstar" isminin de sebebi bu.

İsimler tanıdık gelmedi mi? 37MB'lık oyunlarıyla sosyal medya fenomenine dönüşen bağımsız oyun yapımcıları varken, Sam ve Dan kardeşlerin durumu gerçekten garip. Onlar '98 yılında hayallerinin peşine düştüler ve yıllar içinde popüler kültürün atardamarlarından biri haline gelecek büyük bir efsane yarattılar. Rockstar Games'in kurucularından, Houser Kardeşler'den bahsediyorum…

Sen git dünyanın en çok bilinen ve oynanan, en büyük sansasyonları yaratan video oyunlarından birine imzanı at, eğlence sektörünün son 10 yılda en çok kazananları arasına ismini yazdır ama o ismi Google'da arayanların bulabildiği tek şey 8x8cm bir vesikalık olsun... Tüm oyun yapımcılarının birer rock yıldızına dönüştüğü şu ortamda bir şekilde varlığını gizleyebilen bu iki adamın artık gün ışığına çıkması gerekmiyor mu sizce de? Ofiste bu soru ortaya atıldığında, "*Evet*" dedim, "*çok iyi bir fikir!*" Ve dediğime pişman oldum... Kendilerine ulaşmayı başaramadık ama Houser Kardeşler hakkında ne varsa topladık bu ayın **Oyun Kahramanları**'nda.

Kardeşlerin gizemli yaşantısını eşelemeden önce, ilk ilham kıvılcımının çaktığı günlere dönmekte fayda var. *Grand Theft Auto*'nun '97 yılında **DMA** tarafından hazırlanıp **BMG** tarafından yayınlanan ilk oyunu (ve *GTA 2*), Houser Kardeşler'le pek de bağlantılı değil aslında. Aslında oyunun adı da *GTA* değil *Race'n'Chase* idi. Zaten oyunun yayıncısı BMG de oyun değil müzik firması! Ama şimdi bu hikâyelere girmeyeceğiz.

Deneysel bir işe girişen BMG, *Grand Theft Auto*'nun durdurulamaz şöhretiyle gayet kayda değer bir başarı yakalasa da, içinde bulunduğu kötü ekonomik durumdan kurtulamaz ve çalışanları arasında Sam Houser'ın da olduğu İnteraktif Eğlence departmanını satılığa çıkarır. Muhtemelen bir süredir bu fırsatı kollayan **Take Two** da, 9 milyon doları masaya vurduğu gibi departmanı satın alır.

İşlerin ilginçleştiği yer burasıdır... Firmanın bünyesinde çalışması kaydıyla Sam Houser'a New York'ta bir start-up kurmayı teklif eder Take-Two. Houser da kabul edecektir bu teklifi, ama tek şartla: *"Size bağlı da olsam Rockstar markası altında, kendi firmamda çalışmak istiyorum."* Böylece oyun dünyasını sarsacak bir fenomenin ilk tuğlaları örülmeye başlar.

Yanına kardeşi Dan'i de alan Sam'in ilk işi *GTA*'yı üç boyut ile tanıştırmak olur. Sam Houser nadiren verdiği röportajlardan birinde şöyle diyor: *"3D teknolojisiyle gerçekleştirmek istediğimiz ilk hayalimiz, oyunları filmlere benzetmekti. İnsanlar oyunları da gözünü kırpmadan izlemeli ve hikâyesini merak etmeliydi."*

Houser Kardeşler'in *GTA III*'teki asıl başarısının hikâye mi yoksa muhteşem bir açık dünya tasarımı mı olduğu konusunu bir yana bırakırsak, evet, iki kardeşin hayali gerçek oldu. Gözümüzü bile kırpmadan oynadık *GTA III*'ü. Oyun, 2001 yılının en başarılı yapımı olarak kayda geçti. Yaptıkları işin yaratıcılık dozunu artıran iki kardeşin bir sonraki hedefi filmlerden daha etkileyicisini yapmaktı.





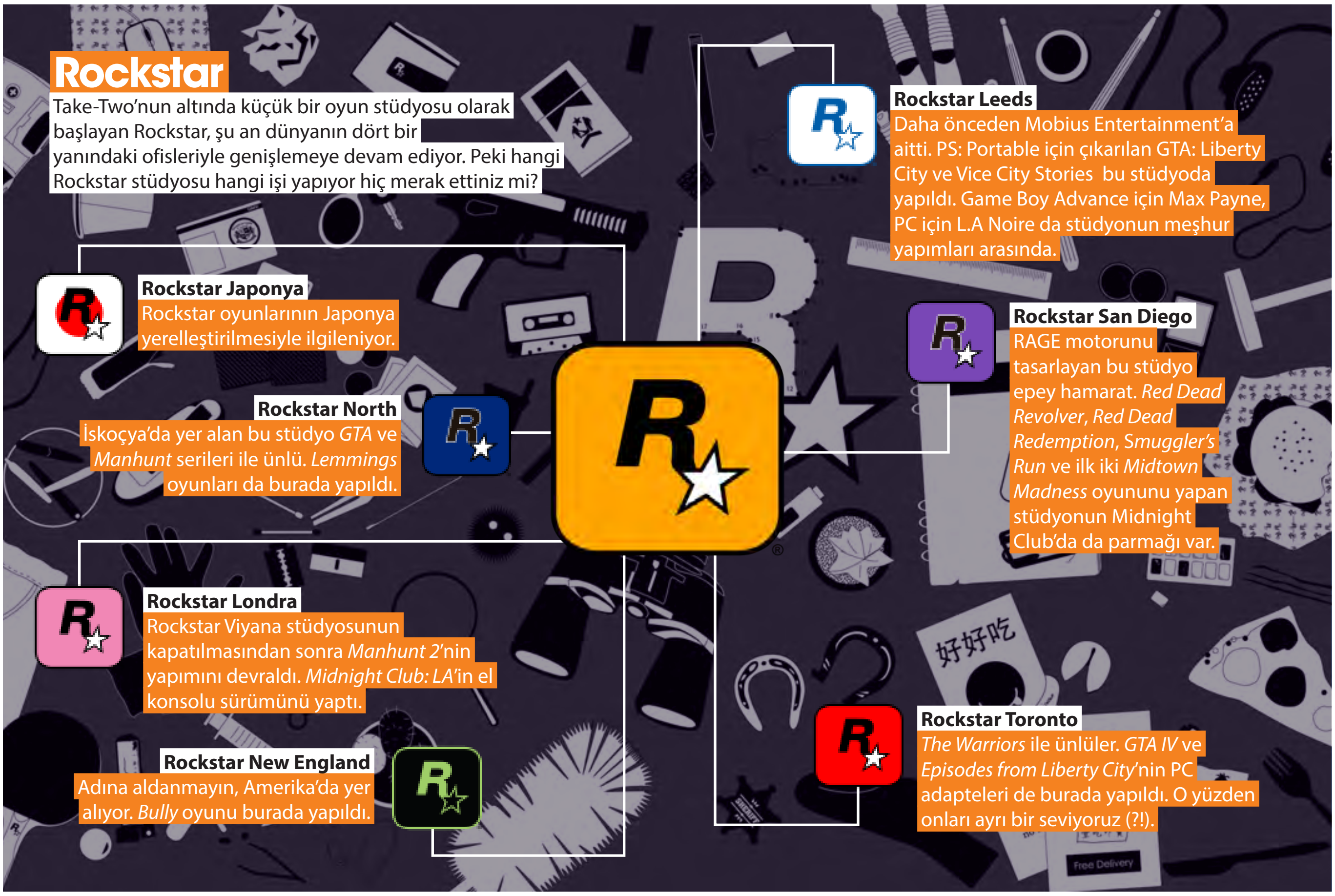
HOUSER'LARIN MACERASI

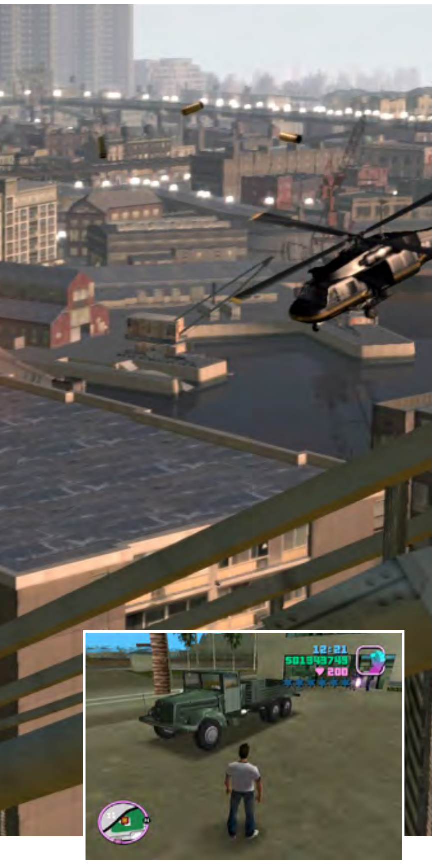
Kimi zaman süreci bilmeden, sonun değerini anlayamayız. Houser Kardeşler'in hikâyesi başarılarla dolu.

- **1996** Houser'lar BMG müzik firmasında işe girdiler. Oyun dünyasına adım atmayı isteyen BMG, ikna olmanın eşiğinde.
- **1997** BMG deneysel bir iş yapıp Grand Theft Auto'yu bünyesinde yayınlandı. Esneklikleri bug'lardan doğan çılgın bir oyun.
- **1998** BMG'nin oyun departmanını Take Two satın aldı. Kardeşler Rockstar adı altında Take Two için oyun yapımına başladı.
- **2001** Sam Houser'ın yetenekleri sonuç verdi. *GTA III* yılın en iyi oyunu olarak gösterildi.



- **2002** Yayınlanan *GTA: Vice City*, serinin ününü tavan yaptı. Ülkemizde olan etkilerini sanırım söylemeye bile gerek yok.





Nitekim bu sürecin ilk bebeği olan *GTA Vice City*, o güne dek çıkmış en etkileyici PlayStation 2 oyunu olarak kayıtlara geçti. Onu *San Andreas* ve 24 milyon kopya satan *GTA IV* izledi.

GTA V VE SONRASI...

Houser Kardeşler, oyunlarının yapım sürecinde her şeyden önce karakterleri şekillendiriyor. Bu karakterlerin etrafına onlara ait bir dünya örüp, içine de bir sürü problem dolduruyorlar. Houser'lar için en kritik nokta, karakterlerin bu problemlerle baş etme şekli. "*Ben John Marston* (*Red Dead Redemption*) *olsam ne yapardım*" sorusuna en doğal, en gerçek gelen cevabı bulana kadar denemeler yapıyorlar. Yani aslına bakarsanız Rockstar oyunları son hallerine ulaşana kadar birkaç oyunluk malzeme de çöpe gidiyor.

Londralı iki kardeş müzik sektöründen geldiği için, müzik, eğlence ve şehir hayatını yansıtmak onlar için



çocuk oyunu. *GTA V* oynarken dinlediğiniz sesler, girip çıktığınız kulüpler, radyolar, gece hayatı ve şehrin eğlenceye dönük yüzü işte bu yüzden çok gerçek hissettiriyor.

Houser Kardeşler *GTA V*'in yaptıkları en iyi şey olduğunu ve yeni jenerasyonu bekleyip kullanıcı kaybetme riskine girmediklerini söylüyor. Yeni jenerasyonda göze batan oyunlara mobil müdahaleleri ise "biz hâlâ kanepede oturarak oynamayı, otobüste oynamaya tercih ediyoruz" diyerek geçiştiriyorlar. Bu adamların bunca büyük bir fenomeni üretip mütevaziliğin son noktasında olmalarını cidden anlamak zor. Bundan böyle iki bro bilirim; bir Mario bir de Houser Bros… @berkancesur

GTA V'le birlikte Houser'ların yıldız sayısı 6 oldu...





- **2004:** İlk görev: bisiklet çalıyoruz, *San Andreas* bizimle. Üstelik açık dünya oyunlara referans niteliği taşıdı uzun zaman.
- **2007** Dan Houser "bir okul hikayesi" olan *Bully*'nin baş yazar koltuğunda.
- **2008:** *Midnight Club Los Angeles* ve *GTA IV* yayınlandı. İkisinde de baş yazarlar yine Houser kardeşler.
- **2010:** Houser kardeşler onları en çok yorduğunu söyledikleri *Red Dead Redemption*'ı yayınladı. Karşımızda yeni bir fenomen.
- **2011:** Dan Houser *Max Payne 3* yayınlandıktan sonra Bully'nin serileşebileceğini söyledi. Ama hala gelişme yok.
- **2012:** *Max Payne 3* yayınlandı.
- **2013:** Kardeşlerin ustalık yapıtı: *GTA V* rafları işgal etti.



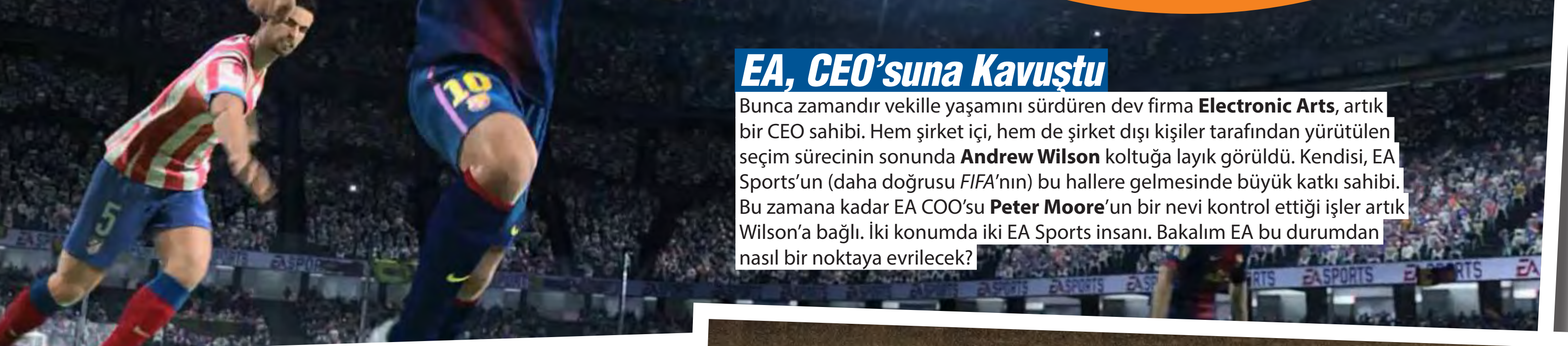
Wargaming Sektörün Büyüme Sırrını Açıkladı

Oyun endüstrisinin isimleri **DICE 2013** Konferansı'nda görüşürken, **Wargaming**'den **Victor Kislyi** 2016'ya kadar 200 milyar dolar genişleyebilecek bir oyun sektöründen bahsetti. Bunun için "microtransaction"ın (MT) sihirli kelime olduğuna inanan Kislyi, sektörün bu yolda ilerlerse müthiş bir büyüme kaydedeceğini belirtti. MT'yi çok sevmeyen insanlar olarak, anlamlandıramadık biz. F2P oyuncuların para ödeyen miktarının yüzdesini Kislyi unuttu galiba.



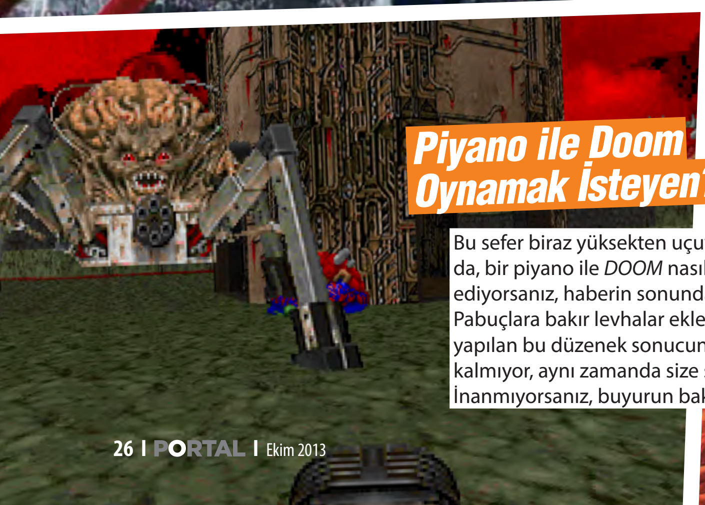
Monochroma Greenlight'tan geçti. Sıradaki?

Kickstarter'dan sonra **Steam Greenlight**'tan da alnının akıyla çıkan *Monochroma* iyi durumda gibi görünüyor. Türk oyun sektöründeki kıpırdanmalardan en popüleri olsa da, Greenlight'taki tek Türk oyunu o değil. Diğerleri de adım adım yaklaşıyor, serbest yapımcıların ilerlediği bu yol cesaret verici görünüyor. **Nowhere** stüdyosuna da tekrar tebrikler. Kırmızı atkı istiyoruz biz.



EA, CEO'suna Kavuştu

Bunca zamandır vekille yaşamını sürdüren dev firma **Electronic Arts**, artık bir CEO sahibi. Hem şirket içi, hem de şirket dışı kişiler tarafından yürütülen seçim sürecinin sonunda **Andrew Wilson** koltuğa layık görüldü. Kendisi, EA Sports'un (daha doğrusu *FIFA*'nın) bu hallere gelmesinde büyük katkı sahibi. Bu zamana kadar EA COO'su **Peter Moore**'un bir nevi kontrol ettiği işler artık Wilson'a bağlı. İki konumda iki EA Sports insanı. Bakalım EA bu durumdan nasıl bir noktaya evrilecek?





Piyano ile Doom Oynamak İsteyen?

Bu sefer biraz yüksekten uçuyoruz. Başka aletlere uygulansa da, bir piyano ile *DOOM* nasıl oynanıyor diye merak ediyorsanız, haberin sonundaki link sizi tatmin edecektir. Pabuçlara bakır levhalar ekleyerek, üç adet **I-Pac** kullanarak yapılan bu düzenek sonucunda oyun piyano ile oynanmakla kalmıyor, aynı zamanda size spontane melodi de çıkartıyor. İnanmıyorsanız, buyurun bakın: http://bit.ly/1el3MwG



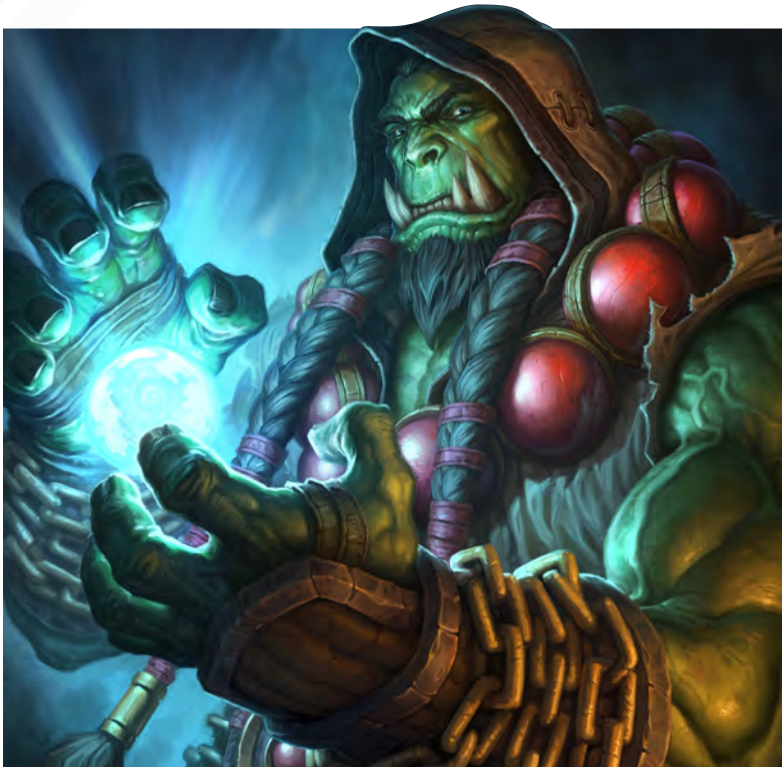
Fiber 3'lük!
75 GB HIZ ALANLI LİMİTSİZ 25 MBPS FİBER İNTERNET*
TURKCELL TV SİNEMA PAKETİ**
EV TELEFONUNDAN 100 DK KONUŞMA***
24 AY SÖZÜNÜZE
49 TL!
0850 222 0 222 • superonline.net
TURKCELL SUPERONLINE
twitter.com/superonlinetr | www.facebook.com/Superonline
* 25 Mbps Fiber İnternet, limitsiz 75 GB (HIZ ALANI) paketi verilmektedir.
** Kampanya kapsamında Turkcell İletişim Hizmetleri A.Ş. tarafından sunulan Turkcell TV Sinema Paketi hizmeti için abonelere şifre temin edilerek 24 ay süre ile ücretsiz erişim ve kullanım imkânı sağlanmaktadır.
*** Her yöne 100 dakika ücretsiz paketi şehiriçi, şehirlerarası, yurtiçi GSM, uluslararası I. kademe PSTN, 444, diğer alternatif telekom operatörleri, üç haneli ücretli özel servis numaraları (1XY) yönleri dahil olup ücretlendirme periyodu yurtiçi GSM için 30 saniye diğer yönler için 60 saniyedir
Fiber internet hizmeti, Superonline İletişim Hizmetleri A.Ş. (Turkcell Superonline) tarafından sunulmakta olup Turkcell Superonline'ın altyapısının bulunduğu bölgelerde (13 ilde) geçerlidir. Fiber 3'lük kampanyasından yeni ve mevcut Turkcell Superonline Fiber İnternet aboneleri faydalanabilir. Ses indiriminden yararlanmak için abonelerin Turkcell Superonline'dan numara tahsis etmeleri veya Turkcell Superonline'a numara taşımaları gerekmektedir. Kampanya 20 Eylül 2013 - 31 Aralık 2014 tarihleri arasında geçerlidir. Kampanya 24 ay taahhütlüdür. Tüm vergiler (%18 KDV ve %5 ÖİV) dahil 29 TL aktivasyon ücreti faturanıza isteğinize göre taksitli ya da peşin olarak yansıtılır. Kampanya kapsamında Turkcell Superonline'dan ses hizmeti alan abonelere 24 ay boyunca her yöne 100 dakika paketi hediye edilecektir. Kampanya kapsamında hediye verilen Her yöne 100 dakika ücretsiz paketi şehiriçi, şehirlerarası, yurtiçi GSM, uluslararası I. kademe PSTN, 444, diğer alternatif telekom operatörleri, üç haneli ücretli özel servis numaraları (1XY) yönleri dahildir. Ücretlendirme periyodu yurtiçi GSM için 30 saniye diğer yönler için 60 saniyedir. Kampanya kapsamında 24 ay süre ile Turkcell İletişim Hizmetleri A.Ş. tarafından sunulan Turkcell TV Sinema Paketi hizmeti için abonelere şifre teslim edilerek ücretsiz erişim ve kullanım imkânı sağlanmaktadır. Taahhüt süresi sonunda Turkcell TV Sinema Paketi hizmetimi www.turkcelltv.com.tr ya da 0850 222 0 222 Turkcell Superonline Çağrı Merkezi üzerinden iptal ettirilmezse Turkcell Superonline internet sitesinde yer alan güncel tarife bedeli üzerinden ücretlendirilecektir. Fiber internet hizmetinin sonlandırılması durumunda yararlanılan ses hizmeti ve Turkcell TV Sinema Paketi de sona erer. Kampanya taahhütnamesinden kaynaklanan tutarın binde 9,48'i oranında damga vergisi bir defaya mahsus olmak üzere faturanıza yansıtılır. Kampanya kapsamında sunulan modem ve Turkcell TV Sinema Paketi hediyesi stoklar ile sınırlıdır. Aboneliğin 24 aydan önce sonlandırılması durumunda abonelik süresince kullanılan ücretsiz ve/veya indirimli servislerin (fiber internet kurulum ücreti olarak tüm vergiler (%18 KDV) dahil 150 TL, kampanya kapsamında yararlanılan aylık indirim miktarının yararlanılan ay sayısı kadar bedeli, ses hizmeti kullanılıyorsa 24 ay her yöne 100 dakika ücretsiz paketi fiyatı aylık 6,99 TL'nin kullandığım ay sayısı kadar bedeli aktivasyon ücreti taksitli ödeniyorsa aktivasyon ücretinin ödenmemiş taksitlerinin) toplam bedeli ile kampanyalı aylık paket fiyatının taahhüt süresi bitimine kalan ay sayısı ile çarpılarak hesaplanacak faturalandırılmamış toplam tutar karşılaştırılıp düşük olan bedel kampanya iptal bedeli olarak faturalanır. Hız Alanı uygulaması kapsamında ay içerisinde veri kullanımı, seçilen Hız Alanı'na (Adil Kullanım) ulaştığında o ay içerisinde veri indirme hızı 3 Mbps, veri yükleme hızı 1 Mbps olarak devam edecektir. Belirtilen fiyatlara tüm vergiler (%18 KDV ve %5 ÖİV) dahildir. Kampanya süresi boyunca sadece üst paketlere geçiş yapılabilmektedir. Alt paketlere geçiş yapılamaz; alt paketlere geçiş talep edilirse sağlanan indirimler ve / veya indirimli servisler toplam tutarı ile işbu kampanya kapsamında belirlenen kampanyalı aylık paket fiyatının taahhüt süresi bitimine kalan ay sayısı ile çarpılarak hesaplanacak faturalandırılmamış toplam tutar karşılaştırılıp düşük olan bedel paket değişikliği bedeli olarak faturalandırılır. Turkcell Superonline yasal sitelerden indirmeyi destekler. Detaylar için: www.superonline.net

BLIZZARD USULÜ PİŞTİ

HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

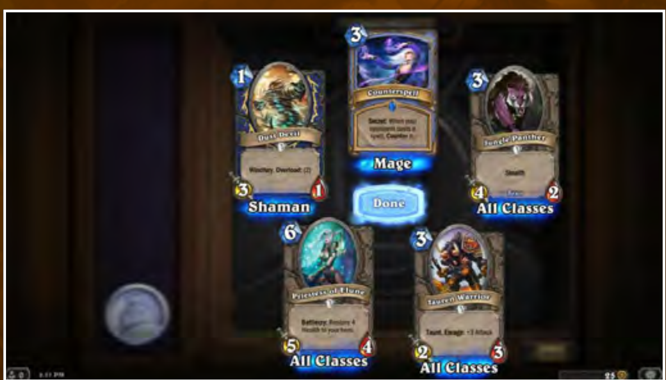
Oyun paketlerinin üstüne "bağımlılık yapabilir" uyarısı konması gereken bir firma Blizzard. Nice yiğit vatan evladını (ben de dahil) makinenin başına mıhlayarak fidan gibi beden ölçülerinden kalas kıvamına getirdi. World of Warcraft yetmezmiş gibi Blizzard'ın şimdi de MOBA ve kart oyunlarına el atması hepimiz için tehlike habercisi arkadaşlar. Hâlihazırda bir WoW oyuncusu iseniz günün belirli bir vaktini zaten raid'lere harcıyorsunuz, MOBA deseniz maç başına yarım saat garanti, kart oyunu ise başlı başına bir bağımlılık... Yol yakınken önleminizi alın, gidin o terapi gruplarından birine adınızı yazdırın çünkü WoW'u, Diablo'su, Starcraft'ı yetmezmiş gibi şimdi de Hearthstone belası kapıda... Oyunun betasından bildiren bu Nurettin kardeşinize inanın, durum vahim. @nurettintan





01 HEARTHSTONE NEDİR?

World of Warcraft evreninde geçen bir kart oyunudur. Gavurun deyimiyle TCG (Trading Card Game) yani kartlarını değiş tokuş yapabileceğiniz veya satabileceğiniz bir oyun değildir. En azından şimdilik değil, oyun çıktığında tutarsa (ki tutacak) oyuncular arası ticaretin ekleneceğine dair güçlü hislerim var. Neyse... *Hearthstone* (*HS* diyeceğim) bir CCG (Collectible Card Game) yani koleksiyonluk kart oyunu. İlk güzel haber; oyun ücretsiz. İkinci güzel haberimse; "gerçekten" ücretsiz! Yani "ücretsiz, ama…" değil.



02 AMA...

Oyunda günlük görevlerden kazanacağınız altınları biriktirip içinden beş kart çıkan ufak paketleri alabiliyorsunuz. Elbette bunun için biraz beklemeniz ve oynamanız gerekli (istediğiniz kartların o paketten çıkma ihtimalinin düşüklüğü de önemli bir faktör). Eğer ben bekleyemem derseniz 2 adet kart paketini 2.99$'a alabiliyorsunuz. Oyuna sıkı bir şekilde başlamak isteyenler ise 40 paketi (200 kart eder) 49.99$'a edinebilirler. Aslına bakarsanız makul bir fiyat çünkü piyasadaki kaliteli oyunların etiketinde de bu civarda bir şeyler yazıyor. Nihayetinde Blizzard sizi para harcamaya zorlamıyor. Harcamak isteyene de gayet uygun seçenekler sunuyor. Kartlar ise Basic, Common, Rare, Epic ve Legendary olmak üzere 5'e ayrılıyor.

03 DİĞERLERİNDEN FARKI NE?

HS'nin en büyük farkı eğlencelik olması. Dinamik oyun temeli sayesinde karşılaşmalar çok uzun sürmüyor. Sırası gelen oyuncu (*Magic the Gathering* ile karşılaştırıyorum) uzun uzun beklemiyor. *MtG* kadar stratejik kararlar almıyorsunuz ama bu açığı aksiyonla kapatabiliyorsunuz. Temel detaylara sonra zaten değineceğim ama *HS* hakkında ilk bilmeniz gereken, iPad'inizle otobüs durağında beklerken bile hızlı bir maç çevirebilecek olmanız.





04

DÜELLOLARDA NELER YAPABİLİRİM?

Bir maça girmeden evvel öncelikle oynayacağımız sınıfı seçiyoruz. Bunlar *WoW*'daki klasik sınıflar (Death Knight ve Monk yok). Eğer *WoW* geçmişiniz varsa seçtiğiniz sınıfın kahramanının özelliklerini üç aşağı beş yukarı tahmin edebilirsiniz. Oyunda kullandığınız büyülerin kartla açılanı diyebilirim. Her oyuncunun 30 canı var ve amaç rakibin gücünü sıfırlamak. Yere açabileceğiniz en fazla yaratık sayısı 9 iken elinizde tutabileceğiniz kart sayısı ise 10. Her oyuncu toplam 30 karttan oluşan desteler hazırlayabiliyor ki ileride bu sayının artma ihtimali de var.



06

MtG VS. HEARTHSTONE

Oyunda mana kartı diye bir şey yok. Mananız her turda +1 yazıyor. Bu da oyunun temposunu sabit tutuyor. Şanssızlık kurbanı olup bir türlü mana kartı çekemeyince büyü yapamama sorunu böylece ortadan kalkmış diyebilirim. Bu da harcanan/biriken mana hesabı üzerinden her turda hangi kuvvette yaratıkların geleceğini tahmin edilebilmenize neden oluyor. Yani oyun ne kadar uzarsa o kadar çok mana birikiyor, düello da bir o kadar kızışıyor.

MtG'nin aksine, sıra rakipteyken herhangi bir "instant" büyü ile karşınızdakinin oyununa müdahale edemiyorsunuz. Bunun yerine Secret Card denen bir mekanizma getirilmiş ama bu kartlar da gayet az olduğundan sürekli kullanılmıyor. Secret Card'ı oyuna ters açıyorsunuz, rakip bunun ne olduğunu göremiyor ve doğal olarak kıllanıyor. Uygun şartlar oluşunca da rakip oyuncunun sırası falan demeden kartınız oyuna müdahale ediyor. Misal 3 manaya "Counter Spell" Secret Card'ını oynadıysam oyuncu herhangi bir büyü yaptığında yaptığı büyüyü etkisiz hale getiriyorum ve onu bir güzel delirtiyorum.

Oyun mekaniğini şimdilik geçiyorum, inceleme aşamasında daha detaylı anlatırım. *HS*'de rastgele kartlardan oluşturarak hazırladığınız desteniz ile oynayabileceğiniz Arena'da yaptığınız 3 maça göre hediye alıyorsunuz, hepsini kaybetseniz bile tatmin edici ödüller var diyebilirim. 150 altın ya da 2.99$'luk bir giriş ücreti var.



05

OYUN MEKANİĞİ

HS'nin oyun tarzını hızlı yapan özelliklerden birkaçı savaş mekaniklerinde gizli. Savaş alanına gelen her yaratık aynı diğer kart oyunlardaki gibi (aksi bir durum olmadıkça) ilk turda saldıramıyor. Ama bundan sonra yaratıklar istedikleri yaratıklara ya da rakip oyuncuya kafa göz rahatlıkla dalabiliyorlar. Yani oyunda bir "Savunma Sırası" olan, "Şu yaratıklarımla defans yapacağım" deme gibi bir şansınız yok. Savunma yapabilen yaratıklar, üzerinde taunt özelliği olanlar. Bunlardan herhangi biri oyuna geldiğinde rakip oyuncu ve yaratıkları, durum ne olursa olsun öncelikle taunt'lu yaratığı öldürmek zorunda, o gitmeden diğer hedeflere saldırılamıyor. İşin ilginç tarafı, *MtG*'deki duvarlara benzetebileceğim bu yaratıklar otomatik savunma yapmakla kalmıyor, saldırabiliyorlar da. Saldırı yapan yaratıkların "tap"lenme yani rakibin turunda etkisiz kalma gibi bir kuralı da yok. *MtG*'nin aksine burada yaratıkların işi biraz daha zor çünkü hasar alan minion'lar bir sonraki turda bir iyileştirme büyüsü yapılmadığı takdirde hep yaralı kalıyorlar.

07

SONUÇ

Şimdilik kart sayısının azlığı insanı rahatsız etse de eminim Blizzard oyun çıkar çıkmaz yeni getireceği kartlar (ya da kafasında ne hin planları varsa) ile bu sorunu aşacaktır. *Hearthstone* eğlenceli bir oyun. Mesela çağırdığınız her yaratığın farklı farklı konuşması hoş bir detay. Tıpkı savaş alanındaki maketleri kurcalayıp kırabilmek, rakibe "emote"larla sataşmak ya da centilmence bir tavır takınabilmek gibi. *HS* çok çok ufak bir ekiple hazırlanmasına rağmen bence yeteri kadar olgunlaşmış. Artık tek dileğim oyunun tam sürümüne geçip kendi destelerimi hazırlamak.



Tür: Koleksiyon Kart Oyunu **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Blizzard / Electronic
Platform: PC, iOS **Dahası İçin:** http://us.battle.net/hearthstone/en/



NE İYİ?

Ücretsiz olması, maçların çabuk bitmesi, rakiplerine göre farklı bir oyun sistemine sahip olması.

NE KÖTÜ?

Şimdilik fazla kart olmaması ve bazı kartların gereksiz güçlü olması ki bunların hepsi zamanla düzelir.

VALVE'IN BÜYÜK PLANI



ÜÇ GÜN...ÜÇ AÇIKLAMA

Geçtiğimiz sene, **Valve**'ın **Steam** platformunu TV'ye taşımak amacıyla yarattığı *Big Picture* arayüzü, aslında buzdağının görünen kısmıymış. Asıl bomba, bu sene patladı. Salon işgalinin ikinci evresi Eylül ayının sonlarında gerçekleşti, biz de Windows 8'e tepkili Gabe Newell'ın çözümlerini görmüş olduk. Üç tane farklı, ama aynı zamanda derinlemesine birbirine bağlı açıklama ile Valve, artık bizleri PC önünden kaldığı hâlde PC oyunlarından mahrum bırakmadan oturma odasına taşımanın planlarını yapıyormuş.

Bu sayfalarda daha önce bahsettiğimiz "*Steam Box*" konsepti, Steam'i odağına alan bir donanım ve yazılım platformunu bize sunacaktı. Ancak geçtiğimiz ayda Valve'ın yaptığı üç duyuru, oyun sektörünün gidişatında büyük bir yön değişikliğine neden olabilecek fikirleri bünyesinde barındırıyor. Gelin beraber bu duyurulara bakalım.

SteamOS

Valve'nin ilk duyurusu **SteamOS**, oturma odası için oyun odaklı yepyeni bir işletim sistemi. Tıpkı Google'ın Android ve Chrome OS işletim sistemleri gibi Linux tabanlı olacak bu yeni işletim sistemi, Google'ın oyun planına da uygun şekilde tüm kullanıcılara bedava sunulacak. Hemen "*Linux'te oyun mu oynanır?*" diye sorduğunuzun farkındayım, bu konuyu aradan çıkartmak istiyorum: Valve, 2014 yılında çıkacak pek çok AAA oyunun SteamOS'te da kendine yer bulacağını şimdiden duyurdu.

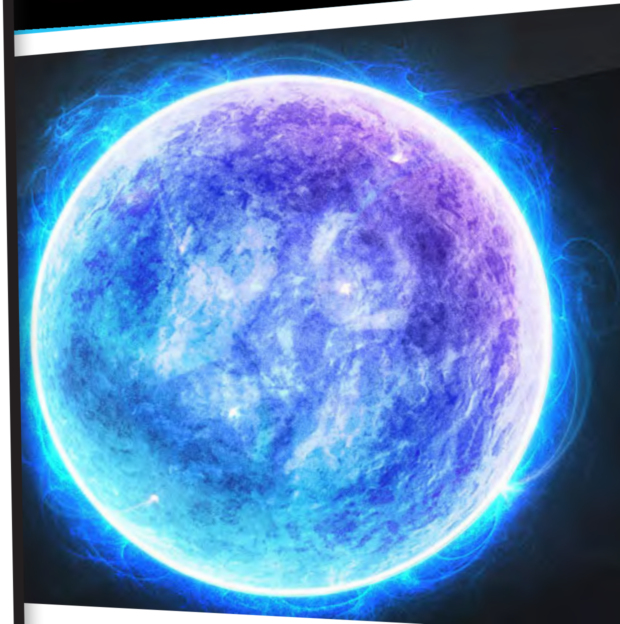
SteamOS'in kalbinde, Windows ve MacOS'te satın aldığınız oyunları oynatabilen bir yayın sistemi yatıyor. Bu mekanik, oyuncuların PC'lerindeki oyunları gamepad eşliğinde PC'nizden bağımsız şekilde oynamalarını sağlıyor. Böylece sırf TV'nizde oyun oynamak istiyorsunuz diye hem Steam'e hem de, aynı oyunun konsol versiyonuna para bayılmak zorunda kalmıyorsunuz. Bu SteamOS'e hem geri uyumluluk adına pek çok avantaj sağlıyor, hem de oyuncuların oyununu nerede ve nasıl oynayacaklarına dair pek çok seçeneği ortaya çıkartıyor. Özellikle her yeni nesil konsolun, bir önceki nesilin tüm oyunlarını ardında bıraktığı bir dönemden daha geçerken sonra SteamOS'in bu hareketi gerçekten takdir edilesi.

Steam Machines

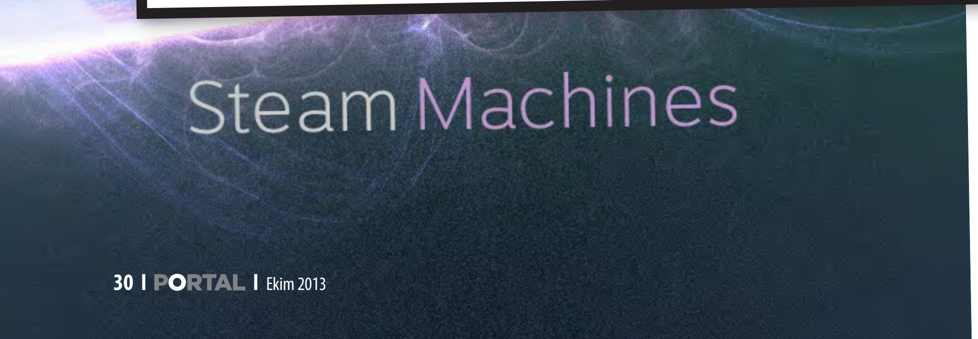
Tabii ki, SteamOS'in duyurusunun ardından Valve'ın kendine has özel PC'lerini yarattığı haberi sizi pek şaşırtmamalı. Valve'ın **Steam Machines** adını verdiği bu PC'ler SteamOS kurulu şekilde gelecek ve Valve tarafından olmasa da üçüncü partiler tarafından üretilecek. Bu PC'lerin içinde ne tür bir donanım bulunacağı hakkında henüz fikrimiz bulunmasa da, hem AMD'nin hem de Nvidia'nın yakın zaman içerisinde Linux desteklerini arttırma yolunda ciddi adımlar attığı bir dönemde, Valve'nin bu iki şirketle yakından çalıştığını tahmin edebiliyoruz.

Evimizdeki aletlere de SteamOS yükleyerek, Steam Machines yapabileceğimiz bir ortamda bu aletlerin mantığını rahatlıkla sorgulayabilirsiniz. Ancak dedikodular doğruysa, Valve şekil ve şemâli bakımından pek çoğumuzu şaşırtacak bir sistemle karşımıza çıkacak. Bu sistemin neye benzeyeceğini merak edenler **Xi3** firmasının *Piston PC* konseptine bakabilirler. Normal bir PC kasasının yanında kalemlik gibi duran bu aletler, oldukça güçlü CPU ve GPU yongalarını üzerinde barındırabiliyor.

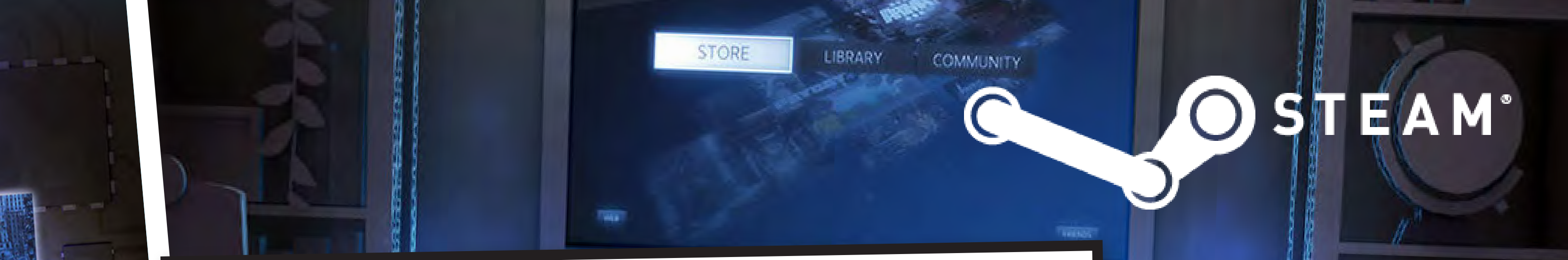
Üstelik Steam Machines'in her türlü parçasını değiştirilmeye açık olacak. Böylece hem konsol boyutlarında bir oyun PC'sine sahip olurken hem de istediğiniz zaman istediğiniz parçasını değiştirip PC'nizi hızlandırabileceksiniz. >>











Steam Controller

>> Valve'ın üçüncü ve son duyurusu, gamepad'lere bambaşka bir yaklaşımla tasarlanmış olan **Steam Controller** oldu. Steam Controller'in en büyük iddası, Steam kataloğunda bulunan ve normalde klavye ve mouse için tasarlanmış oyunların hepsini oynatabilmek.
Bunu başarmak için Steam Controller, analog kolları ve yön düğmelerini çöpe atıyor, bunun yerine iki adet daire ve çukur olan dokunmatik yüzeyi gamepad'e simetrik olarak koyuyor.
Bu iki dokunmatik yüzeye fare gibi tıklayabiliyorsunuz. Baş parmaklarınızla bu dokunmatik yüzeyleri kontrol ederek oyunları fare hassasiyetinde oynayabileceğimizi söyleyen Valve, tuşların fiziksel geri bildirimini sağlamak adına iki adet özel titreşim motorunu dokunmatik yüzeylere vereceğiniz komutlara tepki vermesi için yerleştirmiş.

Steam Controller'de dokunmatik yüzeylerdeki iki adet tuş dahil olmak üzere **16 adet tuş** bulunuyor. Bu tuşları bir PC oyununda olduğu gibi istediğiniz şekilde özelleştirebiliyorsunuz. Steam, bu özelleştirdiğiniz komutları sizin profilinizle birlikte istediğiniz Steam Controller'a uygulayabiliyor. Böylece her yerde evinizde olduğunuz gibi rahatlıkla oyun oynamaya hazır olabileceksiniz. Evet, bulut teknolojisi.

Steam Controller'ın nasıl çalıştığını daha göremesek de geliştiriciler yavaş yavaş Valve'ın bu yeni sıradışı gamepad'ini test etme şansı buluyor. Deneyen yapımcıların genel kanısı ise Steam Controller'ın gayet başarılı ve bir gamepad'den beklemeye alışkın olmadığımız hassasiyete sahip olduğu yönünde.

Açıkçası eğer Valve'ın iddia ettiği kadar iyi çıkarsa, Steam Controller önümüzdeki üç sene içerisinde pek çok üreticinin taklit ettiği bir aygıta dönüşebilir. Hele ki gamepad'le FPS oynama konusunda mevcut sistemlere göre daha iyiyse...



Peki Ne Çıkarmalıyız?

Açıklanandan ayrı, ima edilenlere baktığımızda Valve'ın Steam'i daha geniş alanlarda görmesini istediğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Ancak ortada sadece vaatler ve onun getirdiği heyecan var.

Valve'ın hem PC oyunculuğunu Windows platformunun dışına taşıma planı ve bunu yaparken oyun konsollarının tahtına da göz koyması, oyun sektöründe pek çok taşın oynamasını sağlayacaktır. Elinde sonunda bu hareketin iOS ve Android platformlarının da da rahatını bozacak şekilde gelişebileceğini düşünüyorum. Gabe Newell'in söylediği gibi Valve'ın rakibi Microsoft ve Sony değil, aksine Apple ve Google gibi girdikleri sektörü temelinden değiştiren şirketler.

Mevcut PC oyuncularının bu duruma bakış açısı, bu duyurularının hiç birisinin onlar için yeni birşey getirmeyecek olması. Evet, yeni bir işletim sistemi, özelleştirilmiş bir PC veya gamepad, özellikle de bugün oldukça güçlü bir PC'si olan kimseyi ilgilendirmiyor. Ancak, Microsoft'un her geçen gün düşen PC satışlarının ışığında Windows 8'le bu oyuncularının ağzının tadını kaçırması, Steam platformunun daha geniş alanlarda yayılabilmesi için büyük bir fırsat.

Microsoft önce Games for Windows ile, ardından Xbox tanıtımıyla oyuncuları üvey evlat gibi gördükten sonra PC oyuncularının Steam ekosistemine uyum sağlaması oldukça kolay olacaktır. Valve'ın sadece oturma odasına girerek Steam platformundaki kullanıcı sayısını katlayacağını tahmin edebiliyoruz. Valve'ın kendisinin donanım satarak para kazanmayı amaçlamadığını düşünüyorum zira her satılan Steam Machine'le alınacak oyunların Valve'ın daha fazla ilgisini çektiğini söyleyebilirim.

Steam Machines ve geleneksel konsollar arasında da ciddi farklar var. Konsollar, önceden belirlenmiş standart platformlar olsa da Valve'ın çeşitli fiyat ve performans aralıkları belirleyip yapımcı ve oyuncuya seçenekler sunması Steam Machines'in her türlü bütçeye uygun bir konsol olmasını sağlayacaktır. Aynı zamanda Steam Machines istenildiği an güncellenebilecek bir sistem olduğundan geliştiriciler oyun motorlarını geliştirmek için yeni nesili beklemeyecek ve oyuncular daha iyi grafik için her seferinde eski oyunlarını oynayamadığı yeni bir konsol almak zorunda kalmayacaklar.

Valve uzun zamandır göstere göstere geldiği bu yolda, kendini dünyanın en çok beklenen oyunu için dağları delenleri, Windows'un beraberinde getirdiği baş ağrılarının, Windows 8'le migrene dönüştüğü PC kullanıcıları ve konsolundan görüntü alıp Youtube'a koyunca başına bin tane iş gelenleri yanına alıp oyun sektörünün kurallarını baştan yazabilir. 2014'de Valve'ın Steam planıyla ilgili tüm kartlarını açıktan sonraki iki sene içerisinde oyun sektöründe midemizi bulandıran pek çok şeyi çözüme kavuşturacağını düşünmek fazla iyimser olsa da, bunu zikrediyor olmamız bile aslında güzel. @hakanözgül







SEÇİMLER VE SORUMLULUKLAR



Giray Özil

gozil@blizzard.com

twitter.com/girayozil

Sevgili günlük,

29 oldum. Vasat şirketlerin vizyon yoksunu mülakat sorusu olan *"5 sene içinde kendinizi nerede görüyorsunuz"* klişesini cevaplamak hiç bu kadar zor olmamıştı. Düşünüyorum, 5 sene içinde kim olmayı hedeflemeliyim? Nerede ne yapmalıyım? Etrafıma bakıyorum örnek almak için...

Mesela bizim şirkette üst düzeylerde birisi var… *Doom* ve *Quake* zamanlarında **John Carmack**'la çalışmış, çok zeki ve tecrübeli. Ferrari'siyle işe saat 10 gibi geliyor, oyun oynuyor, sohbet ediyor, birazcık çalışıyor ve saat 5'te evine dönüyor. Herhangi bir motivasyonu yok. Düşünürseniz, neden olsun ki? Türkiye'ye kariyerinin son senesinde gelen ünlü yabancı futbolcu vurdumduymazlığı var, bir nevi **Roberto Carlos**.

Başka birisi var… Günde 13 saat çalışıyor. Ailesini ve çocuklarını görmüyor, tatil yapmıyor. 20 yıldır Blizzard'da. Her gün Blizzard'ın ona hediye ettiği yüzüğü takıyor. *WoW* ona çok şey borçlu… Bir nevi **Bülent Korkmaz**.

Diğer örneklere bakıyorum ve kariyer basamaklarını tırmanmış herkes sanki bu iki kategoriden birine giriyor. Yani, büyük bir şirkette gerçekten önemli bir pozisyona yükselmek bu iki adamdan biri olmayı gerektiriyor gibi. Ya geçmişte yaptıklarınızın ekmeğini yiyorsunuz, ya da şirketle tabiri caizse evleniyorsunuz. Bunların ikisi de sizin için uygun seçenekler değilse, sıradan bir görev adamı olup çıkıyorsunuz. Bir nevi **İbrahim Üzülmez**. İstediğiniz o da değilse, kendinize başka kulüp bulmanız gerekiyor.

Bir araştırma diyor ki, oyun programcıları ortalama olarak 5 sene içerisinde oyun sektöründen ayrılıyorlarmış. Sebeplerin başında çalışma saatlerinin diğer sektörlerden çok daha fazla, alınan ücretin ise daha az olması geliyor. Benim 7 sene oldu. Biliyorum ki örneğin **Facebook**'ta çalışmaya karar versem %30-40 daha fazla maaş alacağım. Şu ana kadar bunu yapmayı hiç düşünmedim bile, oyuna olan tutkum maddi endişelerimin üstünde geldi hep.

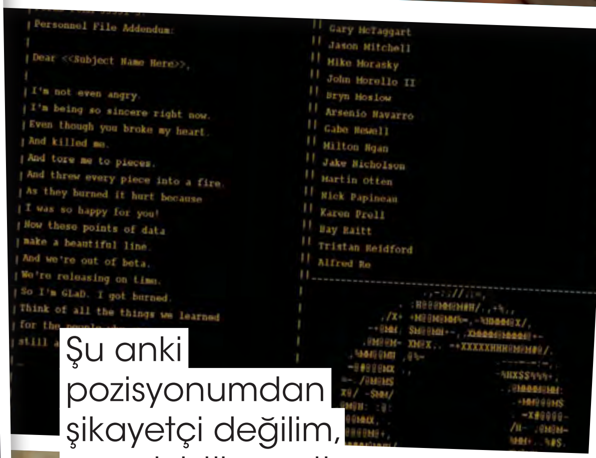
Fakat 7 senenin sonunda bu düşüncemi ilk defa sorguluyorum. Oyunlar bana eskisi kadar zevk veriyor mu? Oyun hala bir tutku mu yoksa alışkanlık mı benim için? Ne yalan söyleyeyim, bütün gün oyunlarla uğraştıktan sonra evde oyun oynamak her zaman çekici gelmiyor artık. Oyun oynamak, bütün numaraların nasıl yapıldığını bildiğiniz bir sihirbazlık gösterisini izlemek gibi geliyor bazen.

Yanlış anlaşılmasın, hala bu işi çok seviyorum ve büyük bir ihtimalle bunu yapmaya devam edeceğim. Ancak hayatınız boyunca tek bir şey yapmışsanız, o şey ne olursa olsun, *"acaba alternatif hayatlarım nasıl olurdu"* diye oturup düşünüyorsunuz bir gün. Ben de sanırım o dönemeçlerden birindeyim. Şu anki pozisyonumdan şikayetçi değilim, ancak istikametim değişmezse 5 sene sonra kendimi bulacağım noktada "keşke"lerimin olmasından korkuyorum.

Belki kendime ait bir şeyler yapmaya kalkışmalıyım, enerjimin, tecrübemin ve sorumluluklarımın en ideal noktada buluştuğu noktadayım zira. Belki hepsini bırakıp dünyayı gezmeye ve tanımaya adamalıyım kendimi. Çünkü kişisel olarak bana en çok katkısı olan şey, hayata dair farklı perspektifleri görmek diye düşünüyorum. Belki başka bir şehirde ya da ülkede yaşamayı, sıfırdan yeni bir düzen kurmayı denemeliyim. Çünkü rahatın ve rutinin olduğu yerden verim beklenemeyeceğini düşünüyorum.

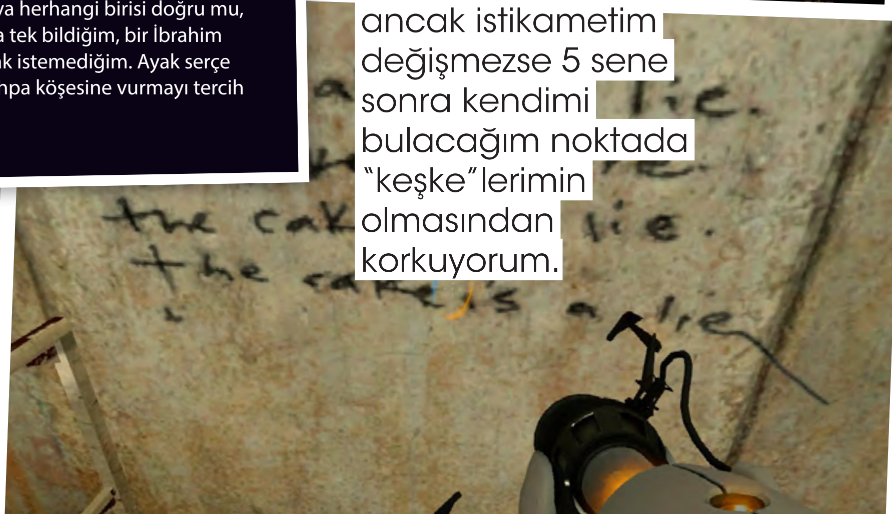
Seçenekler bol ve birbiriyle alakasız. Hangisi doğru, veya herhangi birisi doğru mu, bilemem. Ama tek bildiğim, bir İbrahim Üzülmez olmak istemediğim. Ayak serçe parmağımı sehpa köşesine vurmayı tercih ederim.





Şu anki pozisyonumdan şikayetçi değilim, ancak istikametim değişmezse 5 sene sonra kendimi bulacağım noktada "keşke"lerimin olmasından korkuyorum.





onşaşırtıcıgerçek

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve 10 tanesini bu sayfada topluyoruz!



01 Bu Nesilde Disk ve HDD Bir Arada

GTA V'in çıkışında dijital indirdiğimiz sürümleri grafik hatalarıyla bezeli olunca kafamız karıştı. Nasıl olur da sabit diskten okuma, Blu-Ray'e göre yavaş kalabilirdi ki? Bu soruyu biraz didikledik ve bu nesildeki konsolların, verinin bir parçasını diskten, bir parçasını HDD'den almaya programlandığını öğrendik. Yani oyunu %100 HDD'ye kurmak işinizi güçleştiriyor.



03 Evlilik Teklifi İçin Oyun

Bundan üç yıl önce, **Matt Gilgenbach** adında bir adam sevdiği kadına evlenme teklif etmek için bir oyun yazmış. Adı A *Möbius Proposal* olan oyun, Gilgenbach'ın şu anki **Kickstarter** projesine katkıda yapan herkese ücretsiz sunulacakmış. Adamın teki bunun için oyun yazmış ya. Biz anca kemancı arayalım.

02 Ördeklerin Kadim Sırrı

Yılların oyunu Duck Hunt, biz televizyonların başında otururken meğer ne düzenler kuruyormuş. Silahının çalışma mekanizmasını sağır sultanın bile duyduğu oyunda başka bir özellik daha var. Oyunda eğer konsola ikinci bir kol bağlıysa, bu kolla ördekleri hareket ettirebiliyorsunuz! Koşun, bulun bir eski makine, çabuk!





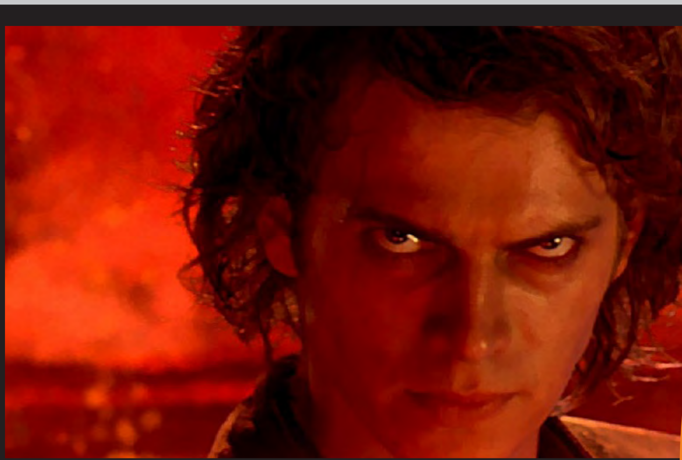
04 Starcraft II Kanatlandırıyor

Genelde uçuk kaçık aktivitelere sponsor olan Redbull meğer masasının başında oturan bizleri de seviyormuş. Redbull Battlegrounds adı altında, StarCraft II turnuvası yapan firma ABD'de birçok şehirde bu etkinliği düzenliyormuş. Sörftür, paraşüttür, pırpır uçak uçurmaktır, bunlara uzaktan bakmış olabiliriz ama Battlegrounds buralara da uğrarsa iddialıyız.

05 Xbone.com Alınmış

Konsollar açıklandığından beri bir türlü belini doğrultamayan Microsoft, en azından kendisini sağlama almış. Konsolun espri sonucu çıkan kısaltma ismi "Xbone"un web sitesi adresleri Microsoft tarafından alınmış. Böylece parodi sitelerinin önüne geçme şansı olmuş bir derece.





06 Kim Bu Cahiller?

Bir tarafta ofisin her yerinden fışkıran, her tür muhabbette bir şekilde ismi geçen *Star Wars*, diğer tarafta oyunculuğun son 10 yılına damgasını vurmuş, haliyle bizim de gündemimizden hiç düşmeyen *GTA*. Eğer böyle bir ofiste çalışıyorsanız şu tür sorular sorduğunuzda ortamda derin bir sessizlik kaçınılmazdır: "*Nasıl yani, tank ateş mi ediyor?*" ya da "Anakin mi, kim?" Nerd sanıp bağrımıza bastığımız ama şimdi ismini vermeyeceğimiz iki ofis arkadaşımızdan bu iki soruyu duyduk ya, artık hiçbir şey şaşırtamaz bizi.



08 Persona'da Derin Edebiyat

Türkiye'deki takipçi sayısı diğer oyunlar kadar fazla olmasa da *Persona 4*, son yılların en karın ağrısı serisine şahane bir gönderme yaptığı için dikkate alınmalı. Oyundaki "Witch Detective" kitabını alıp okuduğunuzda, bir okulda başlayan ve içine vampirlerin karıştığı bir romantik komediyle karşılaşıyorsunuz. Üstelik, edebi açıdan da fiziksel olarak acı verecek seviyede kötü bir kitap bu. Nasıl, tanıdık geldi mi? *Twilight*'a merhaba deyin!

07 Bitcoin Çılgınlığı

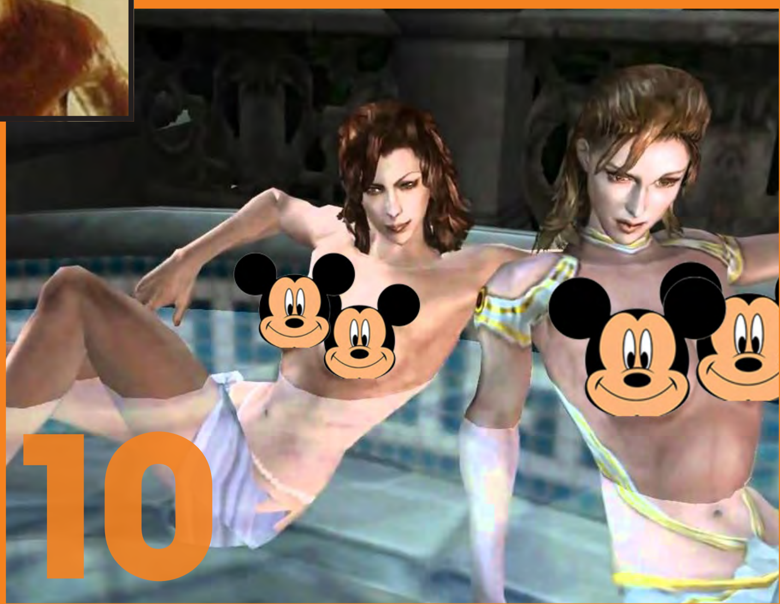
Gerçek dünyanın ekonomisi yeteri kadar karışık değilmiş gibi, bir de Bitcoin'i duyduk bu ay. Karşımıza 2008 yılından kalma bir doküman ve onun gizemli yazarı Satoshi Nakamoto çıktı ve gördük ki sanal dünyanın en geçerli para birimiymiş Bitcoin. Öyle ki, ABD'de izlediği her video başına Bitcoin cinsinden para kazanan evsizler bile varmış. Olaya gel.





09 Tokyo Değil Chiba

Çok canımız çekse de bir türlü gidemediğimizden Tokyo Game Show'u hep uzaktan süzüyoruz. E3'ün, Gamescom'un yanında fazla yerel kalsa da, takibi bırakacak değiliz tabii. Ama bugüne kadar, TGS'nin Tokyo'nun merkezinde yapıldığını düşünürdük. Değilmiş. Tokyo'nun doğusunda bulunan Chiba adlı bölgedeymiş. Bunca yıl yalanı yaşamışız demek ki biz.



10 Disney'den Sonra

Miley Cyrus'un kopuşundan sonra merak edip Disney'den çıkmış diğer isimlere de bakalım dedik. Disney'in aile sitcom'larından *İyi Şanslar Charlie*'de rol alan **Leigh-Allyn Baker**, oyun dünyasına yabancı değilmiş. Dizide anne karakterini canlandıran Baker birçok oyunda da var. Ama Disney bağlamında düşünülünce en ilginci, *God of War II*'de hamamdaki kızlardan birini seslendirmesiymiş. Ses sanatçısı için bu gayet normal, Cyrus'u ise hâlâ anlamadık.

dosya

YENİ NESİL BAĞIMSIZ OYUNLAR

PlayStation 4 ile Xbox One'ın çıkışı ve dijital dağıtımın yaygınlaşması en çok da bağımsız oyun hayranlarını sevindirecek.

YILLARDIR BEKLENEN yeni nesil konsolları da, sırf pazarlamasına milyonlarca dolar harcanan, yüzlerce kişilik ekipler tarafından geliştirilen oyunlarını da gördük sonunda. Fakat biliyoruz ki oyun dünyasının geleceği bu devasa yapımların sırtında değil. Bağımsız oyunlar, geliştiricileri ve takipçileri artık ikinci sınıf vatandaş sayılmıyor. Hal böyle olunca bağımsızların kalesi sayılan PC'ye konsollar da yeni nesilde birkaç gol atmak istiyor. Duyurulan oyunlar arasında, özellikle de PlayStation 4 tarafındaki bağımsız yapım yoğunluğunu gözden kaçırmak mümkün değil. Biz de bu dosyada bu oyunlardan bir kısmını derleyip bir göz atalım istedik.

BAĞIMSIZ DERKEN?

"Indie" teriminin biraz suyu çıktı, bir nevi janr oldu kendisi. Gerçek anlamıyla bağımsızlık durumuna bakmadan, düşük bütçeli, ufak bir ekip tarafından geliştirilen, ya da görece daha "sanatsal" her yapıma "bağımsız" der olduk. Üstelik bağımsız bir geliştirici sonradan bu sıfatını kaybetse dahi bir kez üzerine yapıştığı için sonraki oyunlarını da öyle farz ediyoruz. Belki de hata ediyoruz. Ediyor muyuz? İtiraf etmeliyiz ki biz de bağımsızlığı bu dosyada biraz işimize geldiği gibi algıladık. Misal, kendi oyununun dağıtımcısı olmayı şart koşacaksak eğer, Xbox One'daki bağımsız oyunların sayısı oldukça düşüyor. Sıfıra yaklaşacak şekilde hem de.

PLAYSTATION 4 MÜ, XBOX ONE MI?

Önümüzdeki yarım düzine yıl boyunca oyun dergisi editörlerinin başını ağrıtacağı tahmin edilen bu soruyu bağımsız yapım oyunlara verilen destek yönünden ele alırsak, özetle, Sony rakibini beşe katlıyor. Lafın gelişi değil ha; şimdiye dek duyurulanlar arasında PlayStation 4'e çıkacak olan bağımsız oyunların sayısı Xbox One'a çıkacak olanların yaklaşık beş katı. Öyle ki, bu durum bizi bu dosyayı hazırlarken oyunları iki cepheye ayırıp karşılaştırmaktan alıkoydu. Dosyanın bir nevi PS4 ve PS Vita oyunları sergisine dönüşmesinin nedeni budur: Adamlar yapmış.

Y: YAPIMCI **P:** PLATFORMLAR **T:** TÜR **Ç:** ÇIKIŞ TARİHİ **H:** HEYECAN



ASSAULT ANDROID CACTUS

"Android polis" denince, akla hemen onun adı gelir: RoboCop (üzgünüm Cactus). Ana kahramanımız Cactus'ün ve oynanabilir diğer androidlerin kendine has tarz ve silahlara sahip olduğu *Assault Android Cactus*, "önümüze çıkana bin mermi" felsefesi üzerine kurulu. Dinamik bölümler, boss savaşları ve yerel co-op imkânı kulağa hoş geliyor, fakat türün hayranı olan ufak bir kesim haricinde pek sükse yaratacağını sanmıyoruz. Meraklısıysanız oyunu Steam'in Erken Erişim sistemi sayesinde şimdiden alıp oynayabilirsiniz.

Y: Witch Beam **P:** PC, PS4, PS Vita, Wii U **T:** Aksiyon, Shooter **Ç:** 2014 **H:**



FEZ

Indie Game: The Movie'yi izlediyseniz ki bağımsız oyunlara ilgi duyuyorsanız mutlaka izlemelisiniz, *Fez*'in yapımcısı Phil Fish'in kişiliğine dair az buçuk fikir sahibisinizdir. En son "buraya kadar" deyip *Fez 2*'nin fişini çektiğini açıklayan ve "bu lanet olası sektörden nefret ediyorum" diye de ekleyen Fish'in biraz hava alıp geri döneceğini ümit ededuralım, *Fez* de PSN'deki oyunlar arasında yerini almak üzere.

Y: Polytron Corporation **P:** PS4, PS Vita, Xbox One **T:** Platform, Bulmaca **Ç:** Belli değil **H:**



HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

İçinizdeki psikopat katili az daha saklayın, telefon yeniden çalmak üzere! *Hotline Miami* ile aynı oynanışa, aynı tarz grafik ve müziklere sahip bu devam oyunundaki bölümler Pig Butcher'ın başrolünü oynadığı Midnight Animal filminden sahneler olarak tasarlanmış. Bir de önceki oyundaki kahramanımız Jacket'ı idolleştiren dört kişilik bir maskeli özenti suçlu grubu The Fans var ki sormayın gitsin. Beklemek işkence gibi geliyorsa bir de oyun çıktığında yapabileceklerinizi düşünün... (Ehe, mehe.)

Y: Dennaton Games **P:** PC, PS4, PS Vita **T:** Aksiyon **Ç:** 2014 **H:**



CARMAGEDDON: REINCARNATION

Doksanlı yılların sonunda oyun dünyasındaki şiddet odaklı tartışmaların hedefindeki başlıca isimdi *Carmageddon*. İnsan ezip puan topladığınız yarış oyunu mu olurmuş? Yasakla gitsin! Fakat gördüğünüz üzere bir yere gittiği yok oyunun. Geçtiğimiz yıl mobil platformları sırasıyla ziyaret eden seri şimdi de Kickstarter'dan topladığı paralarla dördüncü oyununa hazırlık yapıyor. Trafik terörü gerçek, *Carmageddon* terörü yalan; aman karıştırmayın.

Y: Stainless Games **P:** PC, PS4, Xbox One **T:** Aksiyon, Yarış **Ç:** 2014 1Ç **H:**



BELOW

Esrarengiz bir ada, gizemli bir mağara, mistik bir oyun ve eşanlamlılar sözlüğü... Altında neler yatıyor olabilir? *Superbrothers: Sword & Sworcery EP*'nin yapımcılarının (şimdilik) Xbox One'a özel geliştirdiği *Below*, keşif üzerine kurulu bir oyun olacak. Yetkili ağızlardan dökülen "rogue-like" ifadesi oyundaki bölümlerin, eşyaların ve düşmanların rastgele yaratılacağının işaretçisi. Tanıtım videosundan gördüğümüz kadarıyla harika görsel diline daha önce *Superbrothers*'ın müziklerini yapan Jim Guthrie eşlik ediyor. Oyununu bol atmosferli sevenlerin gözü üstünde olsun.

Y: Capybara Games **P:** Xbox One **T:** Keşif, Macera **Ç:** 2014 **H:**

Jenova Chen (Journey)



"Konsol oyunlarının sosyal ve mobil oyunlar tarafından sekteye uğratıldığı bir devirde, geleneksel konsol oyun pazarı öyle ya da böyle küçülecektir. Eminim ki bundan böyle pazarı üç konsolun paylaştığını göremeyeceğiz."

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE



Y: The Chinese Room
P: PS4
T: Macera
Ç: 2013
H:

Dear Esther ile kafaları allak bullak eden Dan Pinchbeck, akıllarda kalan soru işaretlerinden birini bu kez daha oyunun ismiyle siliveriyor: "Herkes Rapture'a gitti."

Bu Rapture'ın *BioShock*'takiyle bir ilgisi yok elbette. Hristiyan eskatolojisindeki kıyamet senaryosunun bir parçası olan Rapture inancına göre kimileri Tanrı'yla buluşmak için göğe yükselirken, kimileri dünyada kalıyor. *Everybody's Gone to the Rapture* da kıyamet esnasında bir Shropshire kasabasında kalan ve her biri kendi öyküsünü anlatan altı karakter üzerine kurulu.
Oyunu *Dear Esther*'dan ayıran belki de en önemli fark etkileşim düzeyi. Kapıları açıp kapatabilecek, diğer çeşitli nesneleri kullanabilecek, çevremizde gerçekleşen olayları etkileyebileceğiz artık. Elbette bunlar biz oyuncular için sıradan şeyler ve *Everybody's Gone to the Rapture* bizi asıl hikâye anlatımıyla, yeni nesil grafikleriyle ve yeniden Jessica Curry'nin müzikleriyle etkileyecek. Kendisinden tek ricamız, *Dear Esther*'dan biraz daha uzun sürmesi.





GALAK-Z: THE DIMENSIONAL

"I run each make is tea your room" kıvamında bir isim taşıyan Galak-Z, 70'lerin ve 80'lerin klasik bilim-kurgu animelerinin havasını ve 16-bit arcade shooter oynanışını yeni nesil ile buluşturmayı hedefliyor. Bunun için ne yapıyor, PS4'ün tüm gücünü fizik kurallarının işlenmesine ve çılgın görsel efektlere gömüyor ve sizi hayatta kalmayı öncelik belirleyen akıllı düşmanların arasına atıveriyor. Ateş serbest!

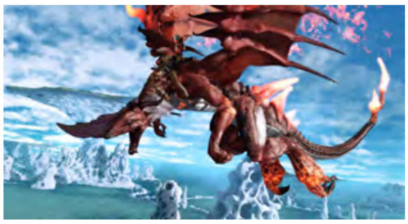
Y: 17-BIT **P:** PC, PS4 **T:** Shooter **Ç:** 2014 **H:**



CONTRAST

Büyüklerin dünyasında kendine yer bulamayan Didi, ailesinin halleriyle baş etmenin yolunu hayalî bir arkadaş edinmekte buluyor. Ama ne arkadaş: Burlesk dansçısı görünümündeki Dawn, Didi'nin aile yaşamının adeta bir gölgesi. Oyun mekanikleri de tam olarak bunun üzerine kurulu; ortamlardaki gölgeleri üzerinde yol alabileceğimiz platformlar olarak kullanıyoruz. Yeni bir fikir olmasa da kendisine eşlik eden daimi kabare havasıyla *Contrast* ilgimizi çekmeyi başardı.

Y: Compulsion Games **P:** PC, PS3, PS4, Xbox 360 **T:** Platform, Bulmaca **Ç:** 15 Kasım 2013 **H:**



CRIMSON DRAGON

Bir zamanlar Kinect'e özel bir Xbox 360 oyunu olarak geliştirilen *Crimson Dragon* platform değiştirmekle kalmadı, oyuncu baskısına dayanamayıp geleneksel kontrol cihazına da geri döndü. Xbox One'ın ilk oyunlarından biri olacağı ve 20$ gibi görece düşük bir fiyata satılacağı açıklanan oyun, efsanevi *Panzer Dragoon* serisinin veliahdı sayılıyor. Ejder sırtında yol alıp ateş saçmak heyecan verici fakat yıllar öncesinin formülü günümüzde de tutacak mı göreceğiz.

Y: Grounding **P:** Xbox One **T:** Shooter **Ç:** 22 Kasım 2013 **H:**



N++

İnternet âleminin en meşhur ücretsiz bağımsız yapım oyunlarından biri olan, bir ninjayı yönettiğimiz platform oyunu *N*'i hatırlarsınız. *N*'in geliştirilmiş hali olan ve Xbox 360, PSP ve DS'e çıkan *N+*'ı da duymuşsunuzdur. İşte bu seri, sonuna bir artı daha alıyor ve çok daha iyi grafikler ve fizik motoru, yeni çok oyunculu bölümler, bölüm editörü ve tasarladığımız bölümleri ve rekorlarımızı paylaşabileceğimiz çevrimiçi veritabanıyla PS4'e (ve daha sonra bir ihtimal PS Vita'ya) geliyor.

Y: Metanet **P:** PS4 **T:** Platform **Ç:** 2014 **H:**



OCTODAD: DADLIEST CATCH

Bir grup üniversite öğrencisinin 2011 yılında Bağımsız Oyunlar Festivali'ne katılmak için hazırladığı *Octodad*, şimdiye dek oynadığımız en tuhaf şeylerden biri. Sıradan bir aile babasının gizlice(!) yerini alan bir ahtapotuz, daha ne olsun? İki dokunaç üzerinde yürümek bile bir dertken bir yandan başka işlerle uğraşmamız, tüm bunları (artık nasıl oluyorsa) şüphe uyandırmadan yapmamız gerekiyor. Kafadan bacaklı dostumuz, Kickstarter ve Steam Greenlight başarılarından sonra şimdi de PS4'ün yolunu tutmuş durumda. Nereden, nereye.

Y: Young Horses **P:** PC, PS4 **T:** Macera **Ç:** 2014 **H:**

Kevin Geisler (Octodad: Dadliest Catch)



"Önceki nesillerde boy göstermeyen bu açıklık akımına tanık olmak beni mutlu ediyor. Daha iyi geliştirme araçlarıyla bir araya geldiğinde, hem büyük hem de küçük yapımcıların oyunlarını bir donanımda çalıştırabilmek için bir ton kaynak harcaması gerekmeyecek."

Chris Cobb (Ray's the Dead)



"Kaputun altındaki onca ekstra beygir gücü bir harika, ama bizi aman aman heyecanlandırmıyor. Bizi heyecanlandıran şey sosyal özelliklere yapılan vurgu ve konsolların her çaptan geliştiriciye açılması yönünde giderek artan eğilim."

RIME

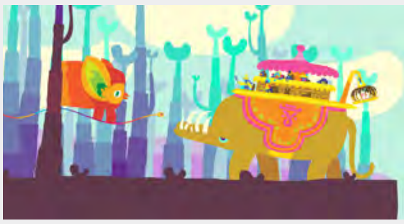
The Last Guardian'ı beklemekten ağaç olanları yerinden neşeyle kıpırdatacak bir video izledik Gamescom'da. Türünü ya da ne zaman çıkacağını bilmiyorduk, ancak o göz okşayan görüntüleri izler izlemez zihnimizde *ICO*, *Journey* ve *The Wind Waker* canlanıverdi.

Ana kahramanımız olduğunu tahmin ettiğimiz çocuk, bir adada yapayalnız uyanıyor ve başlıyor koşuşturmaya, tepesinde öten martılarla. Adanın bir ucundaki dönen merdivenli koca kule bizi kendine çağırıyor. Gün batıp karanlık çöktüğünde etrafta beliren gölge varlıklar da neyin nesi? Çocuk elindeki meşaleyi sağa sola sallıyor, ama nafile...

Yapımcılarından Raúl Rubio Munárriz şöyle diyor: "Bizim için önemli olan şey teknolojiden ziyade bir deneyimi nasıl yarattığınız, yarattığınız şeye nasıl yaşam üfleyip onu serbest bıraktığınızdır." *Rime* güzel ama çok güzel olacak.

Y: Tequila Works **P:** PS4 **T:** Belli değil **Ç:** Belli değil **H:**





HOHOKUM

Ziyadesiyle uzun, yılanımsı bir varlığı yönettiğimiz *Hohokum* bir bulmaca oyunu, ama huzur bulmaca oyunu. Skor yok, zaman limiti yok, oyunu öğreten görevler yok. İçinizi ferahlatan müzikler, serbestçe dolaşabildiğiniz bölümler var. Bölümlerin birinde siluetlerin yanından geçip ışıkları yakıyoruz ve yanan her ışık çalan müziğe yeni bir katman ekliyor. Diğer bir bölüm renk değiştiren çemberlerden geçmek üzerine kurulu, bir diğerindeyse su altına inip balıkları peşimize takıyoruz. Tanıtım videosu bile insana moral veren cinsten, kendinize bir iyilik yapın ve açıp izleyin.

Y: Honeyslug **P:** PS3, PS4, PS Vita **T:** Bulmaca **Ç:** 2014 **H:**



GUNS OF ICARUS ONLINE

İsminin son parçasından da anlaşılacağı üzere çevrimiçi oynanan bir oyun var karşımızda. İki yıl önce Kickstarter üzerinden 10 bin dolar gibi mütevazı bir rakam talep edip 35 bin dolar toplayan *Guns of Icarus Online*'a özellikle hava savaşlarından ve steampunk temasından haz edenlerin bakmasında fayda var. Eğer merak edip araştıracak olursanız aklınızda bulunsun: Metacritic'teki 64/100'lük inceleme notu sizi yanıltabilir. Hemen bitişiğindeki kullanıcı not ortalamasının 8.7/10 olduğunu göreceksiniz.

Y: Muse Games **P:** PC, PS4 **T:** FPS **Ç:** Belli değil **H:**



SWITCH GALAXY ULTRA

PlayStation Mobile oyunlarından *Switch Galaxy*, *Ultra* sürümüyle yeni nesil platformlara doğru tam gaz yola çıkıyor. Neyin nesidir derseniz, görüş açısı ve karşınıza çıkan bloklar bakımından *Audiosurf*'ü andıran, düşmanlardan ve engellerden kaçınmak için bitişik yollar arasında atlayıp durduğunuz, güçlendirmelerle coştuğunuz hıphızlı bir çeşit arcade yarış oyunu. Survival modunda sonsuzluğa uzanan bir yolda ne kadar süre hayatta kalabileceğinizi de ölçebileceğiniz *Ultra* PS4'e de geliyor, ama muhtemelen Vita için daha iyi bir tercih olacak.

Y: Atomicom **P:** PS4, PS Vita **T:** Arcade, Yarış **Ç:** 2014 **H:**

Y: YAPIMCI **P: PLATFORMLAR** **T: TÜR** **Ç: ÇIKIŞ TARİHİ** **H: HEYECAN**



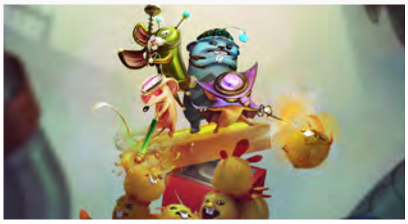
TRANSISTOR

Bastion dediniz mi akan sular durur. Bağımsız oyunları seven birçok oyuncunun ilk beşine girer bu isim. Dış sesi ve müzikleri çoktan efsane olmuştur, geri kalanı da kendini unutturmayacak cinstendir... Böyle bir oyundan sonra ne yapabilirsiniz? Supergiant Games, *Transistor*'ı yapıyor.

Oyuna adını veren Transistor bilinç sahibi, zeki ve güçlü bir kılıç. Oyun, bu kılıcın ana karakterimiz olan genç şarkıcı Red'in eline geçmesiyle başlıyor ve The Process denilen gizemli bir gruba karşı verdiği mücadeleyle devam ediyor. *Transistor*'ın oynanışı ilk bakışta *Bastion*'ı fazlasıyla andırsa da fikrimizin değişmesi uzun sürmüyor: Red'in aksiyon çubuğu dolduğunda istediğimiz an zamanı durdurup bir sıra tabanlı stratejiymiş gibi hareketlerimizi planlayıp uygulayabiliyoruz.

Oyunla ilgili insanı biraz endişeye düşüren tek şey, Transistor'ın sesinin *Bastion*'daki dış ses kadar çarpıcı olmaması. Elbette bu kendini tekrar etmemek adına yapılan bilinçli bir tercih de olabilir, bilemiyoruz. Fakat genel olarak bakıldığında *Transistor*'dan çok umutluyuz (müzikler yine nefis). Görünen o ki "bilim-kurgu temalı *Bastion*"dan fazlası olmayı başaracak *Transistor*.

Y: Supergiant Games **P:** PC, PS4
T: Aksiyon, Platform **Ç:** 2014 **H:**



TINY BRAINS

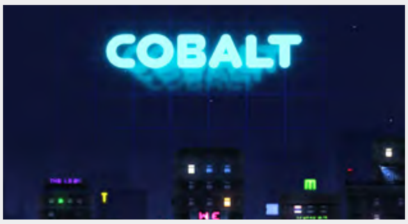
Çılgın bir bilim adamının elindeki, süper güçlere sahip dört denek hayvanı: Force, Vortex, Teleport ve Create. PlayStation 4'ün çıkış oyunlarından biri olan *Tiny Brains* işte bu süper güçleri kullanarak çeşitli bulmacaları çözmek üzerine kurulu. Oyun dört kişiye kadar co-op destekliyor ki videolardan gördüğümüz kadarıyla esas zevki o dayanışma ruhuyla çıkıyor. Beyin küçük ama bağımsız, affettik onu.

Y: Spearhead Games **P:** PC, PS3, PS4
T: Aksiyon, Bulmaca **Ç:** 15 Kasım 2013
H:



Bryan Sawler
(Dragon Fantasy)

"Dijital dağıtıma doğru yapılan büyük hamle ve bu dağıtım şeklinin konsol oyuncuları tarafından daha fazla benimsenmesi bizim gibi küçük firmalar için muazzam bir gelişme. Fiziksel ürünlerle ve dağıtımcılarla uğraşmaya durumumuz el vermiyor, ama buna rağmen oyunlarımızı tüm yeni sistemlere koyup oyuncuların önüne sunabiliyoruz."



COBALT

Oynanabilir alfa sürümünün yayınlandığı iki yıl öncesinden bu yana kendini geliştiren *Cobalt*, dağıtımı için Mojang ile anlaşmakla kalmadı, çıkış platformlarına bir de Xbox One'ı ekledi. *Cobalt* nedir derseniz, çok ilgisi olmasa da biraz *Soldat*'ı anımsatan, atlayıp zıpladığınız, yerlerde yuvarlandığınız, kaydığınız, uçtuğunuz, tırmandığınız, ve en önemlisi, yavaş çekimde kendinizi binbir türlü zor durumdan kurtardığınız bir aksiyon oyunu. Bu yavaş çekim işini çok oyunculu bölümde de yürütmenin yolunu bulmuşlar ya, helal olsun.

Y: Oxeye Game Studio **P:** PC, Xbox 360, Xbox One
T: Aksiyon, Platform **Ç:** Belli değil **H:**



STARBOUND

Daha ilk ortaya çıktığı günden beri ister istemez *Terraria* ile karşılaştırılan, kimi yerde "Terraria uzaya çıkıyor" diye lanse edilen bir yapımla karşı karşıyayız. Oynanış tarzı olarak benzemesi bir yana, *Terraria*'nın grafik sanatçısı zaten *Starbound* ekibinin lideri. Ancak söylenen o ki oyun sandbox'tan ziyade macera türünde. Ziyaret ettiğimiz gezegenlerin her biri farklı bir temaya sahip ve rastgele üretilen bitki örtüsü, hava şartları, yerçekimi, düşmanlar ve daha birçok şeyi beraberinde getiriyor. "Terraria'nın yenisi" diye beklemeyin ama onu sevdiyseniz emin olun bunu da seveceksiniz.

Y: Chucklefish **P:** PC, PS4, PS Vita
T: Macera, Sandbox **Ç:** 2014 **H:**



RAY'S THE DEAD

80'li yılların Amerikasında kafasında ampul, ağzında sigarayla dolaşan bir zombidir Ray. Zombi öldürmektense başkalarını zombileştirmeye çalışırsınız. Zombi ordunuz peşinizden gelir, etrafa yollayıp ordunuzu genişletirsiniz. Demosunda gördüğümüz üzere köpek zombiler de vardır ve silahlı düşmanları sersemletmek için kullanılabilir. *Ray's the Dead*, *Stubbs the Zombie*'den bu yana gördüğümüz en ilginç zombi oyunu olabilir! (Fark etmeyenler için not: Oyunun ismi "raise the dead" ile aynı okunuyor.)

Y: Ragtag Studio **P:** PC, PS4 **T:** Aksiyon, Bulmaca
Ç: Belli değil **H:**



DON'T STARVE

Emir kipindeki oyun isimlerine karşı anarşik duygular besleyenleri dahi açık dünyası, "öldüm mü tam ölürüm" gerginliği ve akabinde gelen hayatta kalma çabasıyla saygı duruşuna davet eden *Don't Starve*, yeni nesil konsollara göz kırpıyor. Ne zaman çıkacağı henüz belli olmasa da çıktığı vakit PlayStation Plus üyeleri tarafından ücretsiz olarak indirilebilecekmiş, bilginize.

Y: Klei Entertainment **P:** PC, PS4 **T:** Aksiyon, Macera
Ç: Belli değil **H:**



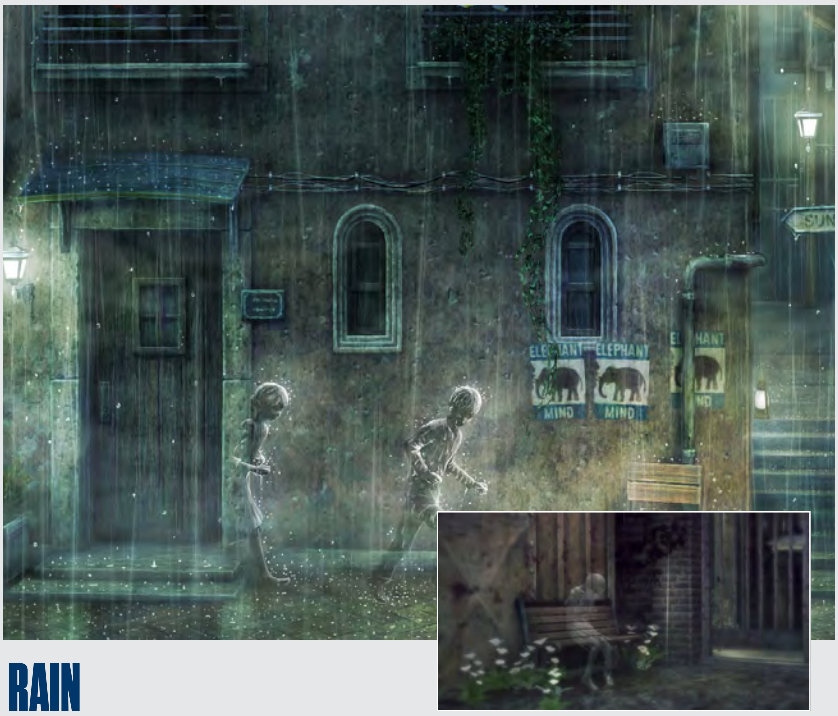
Edmund McMillen
(Super Meat Boy)

"Dürüst olmak gerekirse öyle müthiş heyecanlı değilim. PS4'ün nerede olduğu, özellikle de bağımsız yapımcılar için, besbelli. Ama benim evim Steam."



Jake Kazdal
(Galak-Z)

"Daha fazla ham beygir gücüne sahip olmak biz küçük geliştiricilerin işini kolaylaştıracak. En yüksek verimi elde etme kaygısı olmadan çabucak prototipler oluşturabilmek üretim sürecini hızlandırdığı gibi, optimize etme gereksiniminin olmaması bize bolca zaman kazandırır."



RAIN

İsminde "yağmur" geçen şarkıların kötü olamayacağı yönündeki teorim geniş çevrelerden destek görüyor. *Rain*, aynı durumun oyun dünyasında da geçerli olduğunu düşündüren bir diğer oyun (bir önceki için bkz. *Heavy Rain*).

Rain'in öyküsü ruhani yaratıkların kovaladığı görünmez bir kızı kurtarmaya çalışan bir oğlanı anlatıyor. Kahramanımız da aynen kız gibi yalnızca yağmurun altındayken görülebiliyor. Üstü kapalı bir yere adım attığınızda nerede olduğunuzu ancak ıslak ayak izlerinizden, üstüne bastığınız su birikintilerinden ya da istemsizce çarpıp devirdiğiniz nesnelerden anlayabiliyorsunuz. Oyundaki bulmacalar da bu mekanik üzerinden işliyor. Düşmanlardan saklanmak için örneğin bir balkonun altına sığınıyor, tehlike geçtikten sonra yolunuza devam ediyorsunuz. Gerçek dünyada olduğu gibi *Rain*'de de var olan her şey gözle görülenden ibaret değil ve gerçeği ortaya çıkarmanın tek yolu hayal gücüne başvurmak.

Oyun şimdilik yalnızca PS3 için duyuruldu, gelecekte yeni nesilde de boy gösterir mi bilmiyoruz. Ama şundan eminiz: Oyunların daha çok yağmura ihtiyacı var.

Y: Acquire **P:** PS3 **T:** Macera, Bulmaca
Ç: 2 Ekim 2013 **H:**



PROJECT SPARK

Aslında bu bir oyun değil. Bağımsız hiç değil. Ancak, Xbox One'a özel geliştirilen bu proje, kendi çapında bağımsız yapımlara önayak olma potansiyeli taşıyor. *Project Spark* bir nevi oyun yapma oyunu. *LittleBigPlanet*'ı veya *Minecraft*'ı düşünün, ama içindeki her şey daha çok düzenlenebilir olsun. Yaratıcılığınızı desteklemek için Microsoft işinizi kolaylaştırıyor; Kinect veya SmartGlass aracılığıyla dağlar, nehirler, köyler yaratabiliyorsunuz mesela. İyi uygulanırsa müthiş bir fikir!

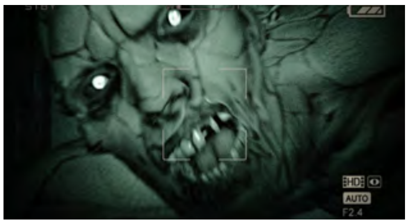
Y: Team Dakota **P:** PC, Xbox 360, Xbox One **T:** Oyun Yapma **Ç:** Belli değil
H:



FINAL HORIZON

James Cameron'un *Aliens*'ındaki Alien'ların robotik tanklar ve helikopterlerle saldırdığını düşünün... Saçma mı oldu? Şimdi bunu bir oyun haline getirin: Özünde bir kule savunma oyunu olsun ama aynı türdeki diğer oyunlara benzemesin, düşmanlarınız tek bir hat üzerinde ilerlemektense başka bir şeyler yapsın... Ne yapsın? Bilmiyoruz, zira *Final Horizon* ile ilgili açıklananlar şimdilik bundan ibaret. Tahminimiz, oyunun üç boyutta birden oynanacağı yönünde.

Y: Eiconic Games **P:** PS4, PS Vita **T:** Strateji **Ç:** Belli değil
H:



OUTLAST

Korku-gerilim oyunlarının son birkaç yıldaki yükselişini fark etmişsinizdir. *Amnesia* ve *Slenderman* en bilindik isimlerdi ve *Outlast* de türün yakın zamandaki en iyi örneklerinden biri oldu. PS4 sürümünü beklemek gibi bir niyetiniz yoksa, Sinanımızın gül yüzünü seyredip kadife sesini dinleyerek daha çok eğleneceğinizi düşünüyorsanız, kendisinin tımarhane macerasını YouTube kanalımızdan izleyebilirsiniz (korkan insanları izleyip kahkaha atar olduk ya, bu halimize ne demeli?).

Y: Red Barrels **P:** PC, PS4 **T:** Korku **Ç:** 2014 1Ç
H:

Y: YAPIMCI **P:** PLATFORMLAR **T:** TÜR **Ç:** ÇIKIŞ TARİHİ **H:** HEYECAN



ROGUE LEGACY

“Rogue-like” denen, 1980 yapımı *Rogue* adlı oyuna benzer zindan arşınlama oyunları son yıllarda iyiden iyiye popülerlik kazandı. Bu oyun türünü daha geniş kitlelere açmayı hedefleyen *Rogue Legacy* de zor ama çok keyifli bir yapımdı. Öldüğünüz zaman rastgele üretilen ve kendine has yetenekleri olan bir varisiniz ile yola devam ettiğiniz, karakterlerin renk körlüğü gibi tuhaf genetik hastalıklara sahip olabildiği oyunu gelecek yıl Sony platformlarında da göreceğiz.

Y: Cellar Door Games **P:** PC, PS3, PS4, PS Vita **T:** Aksiyon, Platform **Ç:** 2014 **H:**



SAMURAI GUNN

Bu oyunun ortaya çıkış öyküsü ilginç: *The Room* adlı kült filmi ikinci kez izlemeye kalkıştığı (eh) partide çok sıkılıp bir oyun yapmaya karar veren Beau Blyth, arkadaşlarına dönüp nasıl bir oyun istediklerini sorar. Gelen yanıt şöyledir: “Silahlı samuraylar olsun!” İki veya dört kişilik karşılaşmaları destekleyen *Samurai Gunn*’da her samurayın bir kılıcı, bir silahı ve üç mermisi var. Gerisi sizin çılgın reflekslerinize kalmış.

Y: Teknopants **P:** PC, PS4, PS Vita **T:** Aksiyon, Dövüş **Ç:** 2014 **H:**



SECRET PONCHOS

Vahşi Batı’daki bir kanun kaçağını canlandırdığımız, oyuncular arası düellolara odaklanan bir aksiyon oyunu *Secret Ponchos*. Başarılı oyuncuların başına ödül konuyor ve diğer oyuncuların hedefi haline geliyor. Oyuncular dilerse birlik olup hedefe saldırabiliyor. Her karakterin çift özellikli birer silahı ve dinamit gibi ikincil bir eşyası var. Grafik tarzı *Team Fortress 2*’yi andıran *Secret Ponchos* bir de onun kadar eğlenceli olursa tamamdır bu iş.

Y: Switchblade Monkeys **P:** PS4 **T:** Aksiyon **Ç:** 2014 **H:**

THE WITNESS

Bağımsız oyunların bugünkü konumunu almasını sağlayan başlıca yapımlardan biriydi *Braid*, ve şimdi aynı zihnin ürünü olan *The Witness*’a tanık olmak üzereyiz.

Issız bir adada geçen bir bulmaca oyunu *The Witness*, fakat asıl odak noktası çözüm aşamasında oyuncunun zihninde yaşananlar. İçerisinde bulunan ve sayıca dört yüzü aşkın olduğu belirtilen bulmacalar “sihirli bir an”ı beraberinde getiriyor. Jonathan Blow’un deyimiyle bu an filmlerdeki spoiler’ların dengi denilebilir ve tam da bu yüzden oyun mekaniğinin tam olarak nasıl işlediğini açıklamaktan kaçındığını söylüyor.

The Witness’ın adası, bulmacaları istediğiniz sırayla çözebilme özgürlüğünü ve dolayısıyla doğrusal olmayan bir oynanışı beraberinde getiriyor. Etrafı turladıkça karşınıza çıkacak ses kayıtlarıysa adanın geçmişteki sakinlerine dair ipuçları. “Yeni bir *Myst* mi geliyor?” sorusunun yanıtı olumlu olmasa bile *The Witness*, yeni nesilde en çok beklediğimiz isimlerden biri kesinlikle.

Y: Number None **P:** PC, PS4 **T:** Macera, Bulmaca **Ç:** 2014 **H:**





THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Edmund McMillen’ın zihninden nasıl tuhaflıklar çıkabileceğine hâlâ ikna olmayanlar varsa beri gelsin. Gelsin, ama şurada anlaşalım: *Rebirth* bir devam oyunu değil, ilk oyunun remake’i, yani yeniden yapılmış hali. Remake deyince burun kıvırmayın, zira yepyeni bir oyun motoruyla geliştirilen *Rebirth* eşya ve düşman dengelerini düzenlemekle kalmıyor, yerel co-op desteğini ve daha birçok yeni özelliği beraberinde getiriyor.

Y: Nicalis **P:** PC, PS4, PS Vita **T:** Aksiyon, Macera **Ç:** 2014 **H:**



Jonathan Lavigne (Mercenary Kings)

“Bizim yaptığımız türden oyunlar için artan çözünürlük, poligon sayısı ve işlem gücü büyük fark yaratmıyor. Ancak dijital dağıtıma verilen önem pazarı değiştiriyor ve üzerine eklenen sosyal ağ entegrasyonu oyuncuları geliştiricilere daha yakın kılıyor ki bu da bağımsız firmalar için harika bir gelişme.”



Brian Provinciano (Retro City Rampage)

“Yeni nesil konsollarla ilgili bana en çok heyecan veren şey ne kadar erişilebilir oldukları. PS4’ün geliştirme kiti oyun yapımını PS3’e göre çok daha kolaylaştırıyor, ve işin ticari tarafında da Sony lisanslı bir geliştirici olup oyun yayınlama sürecini daha önce olmadığı kadar kolaylaştırmış durumda.”



Mel Kirk (Zen Pinball)

“Konsollar bugünkü yaşantımıza ve dakika başı etkileşim kurduğumuz aygıtlara ayak uydurabilir mi? Öyle umalım! En büyük farkı yaratacak şey oyunların ta kendisi. Şimdilik acayip derecede müthiş birkaç oyun var, gerisi vasat görünüyor.”


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr

inceleme



GRAND THEFT AUTO V

Trevor'ı nasıl bilirdiniz? (sf. 58)

bu ayın gezilesi oyunları



ROMA BİR GÜNDE KURULMAMIŞTI AMA TEK BİR OYUNLA YIKILDI

- TUĞBEK ÖLEK



Dün gibi hatırlıyorum, "Yapay zekâ iyileşiyor mu?" diye soruşumu ve yapımcısının ballandırarak anlatışını...



KAÇINIZ TAKİP ETMİŞTİR bilmiyorum ama *Total War* ile aramda yıllardan beri süregelen bir aşk ilişkisi vardır. Öyle bir yaz heyecanı, gizli bir kaçamak, saman alevi değil bu. Tam on üç senedir kalbimde, tam on üç senedir bitmek bilmeyen geceler boyunca birlikte, tam on üç senedir gün doğumlarına kadar nefes almadan sevişiyoruz kendisiyle. Bu oyunla bu oyuncu arasındaki ilişkiyi daha zayıf tanımlamak, küçümsemek olur. Ona ne zaman kapılsam sabahları patlak gözlerle uyanıyorum, işten erkenden kaçıyorum, kilo verip süzülmeye başlıyorum, insanlardan uzaklaşıyorum. Başka incelemelerde de bahseden olmuştur, bizde bütün oyunlar Serpil'e gelir, o uygun gördüğü gibi dağıtır ve inceleme maceralarımız böyle başlar. Ne zaman bir *Total War* oyunu gelse onu inceleyenin ben olmam gerektiğini bilir ama gel gör ki o oyunu uzatırken, "Al oyna" derken, "Bunu incele olur mu?" derken eli, dili titrer. Çünkü bilir ki o oyun benim elimde olduğu an, hayat duracak ve kocasını haftalar boyunca çok daha az görecek. Birlikte çok güzel yemek yapmalar yok, hafta sonu ormanda yürüyüşler yok, dizi maratonları yok. *Rome* var, *Shogun* var, *Empire* var, *Medieval* var. Harita üzerinde entrikalar kurulacak, savaş meydanına tek tek askerler dizilecek. Çünkü bu *Total War*! Bu öylesine bir oyun değil hayatınızdan geçip giden. Bu hayatınızı adayacağınız, dünyayı unutacağınız ve yanında kendinizi kaybedeceğiniz bir sevgili. Böyle yaşanması, oynanması gereken bir oyun. Ve bütün bunlar… bu tutku… bu hayranlık… hepsi buraya kadar. Yıllardır süren ve su üzerinde hiçbir problemi olmayan ilişkide, bir sabah uyanıp yanındaki kişiyi artık sevmediğini fark etmek gibi. Yıllardır hayranı olduğun şarkıcının artık o kadar da havalı olmadığını fark etmek gibi. Hem de *Total War*'ların en genişi, en büyüğü, en parlağı gelmişken tam… O heyecanı artık hissetmediğini fark etmek... Monitör başında uyuyakalmalar... Sıra beklerken telefonda oyun oynamalar... Bilgisayar kilitlenince gidip yatmalar.... Üzgünüm, buraya kadar. Yalan söylemeyeceğim, ne sana ne de kendime… artık sevmiyorum seni *Total War*.

Halbuki oyunu E3'te ilk denediğimde ne kadar da mutlu kalmıştım. Sıra tabanlı ana haritanın geldiği hal beni benden almıştı. İran'dan İskandivya'ya uzanan, yüzlerce bölgeye bölünmüş, bakmaya doyamayacağınız güzellikte bir harita. Sahra'nın kızgın kumlarından Akdeniz'e doğru geçince yeşeren, kuzeye doğru uzandıkça buz tutan, insanda bütün dünyayı avuçlarının içinde tutuyormuş hissi doğuran bir harita. Deniz ve kara savaşlarının iç içe girmesi de çok iyi bir fikirdi. Artık savaşın tam ortasında kıyıdaki donanmamızla yardıma koşabiliyor, şehirleri denizden kuşatıp alabiliyorduk. Ve oyunla ilgili sorduğum sorulara hep beklediğim, iyi cevapları vermişlerdi. Sevgililer birbirine çok sözler verir, karşısındaki onu farklı gözle görmesin diye nice yalanlar söylerler ya hani... Dün gibi hatırlıyorum, "Yapay zekâ da iyileşiyor mu?" sorusunu soruşum ve karşımda uzun uzun anlatışları yapay zekânın marifetlerini. Durun o marifetleri bir de ben anlatayım...

Bir Kralın Anıları

Yıl M.Ö. 261. Mısır, Ptolemaios Hanedanlığı'nın yönetiminde. Ama eski ihtişamından çok uzak, İskender'in fethinden beri zayıflamış, topraklarını kaybetmiş. Sevgili liderleri II. Ptolemaios'un zamansız ölümüyle yönetime geçen III. Ptolemaios Tuğbek, genç ve deneyimsiz. Ülkeyi kalkındıracağım diye ilk yıllarında orduyu göz ardı eder ama kuzeyde büyük bir tehlike, Selevkos (Seleucid) İmparatorluğu yükselmektedir. Genç kralın hatasını fark eder ve savaş açarlar. Selevkosların daha güçlü olması yetmezmiş gibi müttefikleri olan dokuz krallık ve beylik daha katılır savaşa. Bir anda genç kral kendini bir avuç askerle ve bütün dünyaya karşı bir savaşın içinde bulur. Genç kral "Ulan oyuna Hard'da başlayarak hıyarlık mı ettik?" diye düşünmekte, gönlü "New Campaign"e doğru seğirtmektedir. Son bir umut, bütün odağını ordunun geliştirilmesine verip askerlerini sınıra yığmaya başlar. Neyse ki ilk sene saldıran olmaz. İkinci sene ortada düşman yoktur. Üçüncü sene artık bir Mısır ordusu şekillenmeye başlamıştır. Yedinci seneye gelindiğinde ne Selevkoslardan ne de müttefiklerinden eser yoktur ve Tuğbek'in ekonomisi gittikçe büyüyen ordunun masrafları karşısında ezilmektedir. En iyi savunma saldırıdır diyerek Selevkosların en yakın iki şehrine sürpriz bir saldırı düzenler. Bu affedersiniz denyo Selevkoslar önce savaş açıp sonra saldırmadıkları gibi sınır şehirlerini koruma ihtiyacı da duymamıştır. Sur (Tyros) ve Palmira şehirleri Mısır'ın eline geçer. Bu büyük zafer Tuğbek'i cesaretlendirir ve büyük bir hata yapar, hiç durmadan saldırmaya devam eder. Sanki zayıf olan, dostu olmayan o değilmiş gibi, sanki sefere çıkmış gibi. Ordularını Urfa (Edessa) ve düşman başkenti Antakya'ya doğru ilerletir ama onu Selevkos'un ana güçleri beklemektedir. Şüphesiz Mısır'ın sonu gelmiştir. Ama Selevkoslar korkak ödlekler olduğu için, başkentlerini boşaltıp onların yarısı gücündeki bu ordulardan kaçarlar. Tuğbek bu savunmasız, bu boş şehirlere şaşkın bir ihtişamla girer. Artık Anadolu'nun kapıları Mısır'a açılmıştır. Genç kral Tarsus'u da tek bir direnişle karşılaşmadan alır ve tek bir ciddi savaş yaşanmadan Selevkoslar tarihe karışır. Dağılmış güçleri tek tek ve umutsuzca eski şehirlerini alma umuduyla Tarsus ve Antakya'ya saldırarak intihar eder. Müttefiklerinden hiçbiri kılını kıpırdatmaz, Tuğbek seferine devam eder ve her birini tek tek yok eder. Çok değil 20 sene içinde Mısır bütün Anadolu ve Mezopotamya'yı ele geçirip İskender'den bu yana gelmiş en büyük imparatorluğu kuracaktır.

Ve genç kral şunu düşünmektedir: "Niye oynuyorum ben bu oyunu yahu?" Tarihi bir oyun yapıyor ve oyuncuların eline tarihi yeniden yazma şansını veriyorsanız ortaya çıkan hikâye bu olmamalı kuşkusuz. Bu tek bir örnek de değil. Hazar'ın güneyinden Partlar (Parthia) ile başlayıp bütün Ortadoğu ve Kuzey Afrika'yı alıp, Cebelitarık'dan Avrupa'ya geçip, Fransa'ya kadar uzandığım ve sonunda "Ehh yeter be!" dediğim maceramda da sık sık başıma geldi. Ben boş şehirleri tek tek

>>



>> topladıktan sonra, topraksız düşman orduları gelip güçlü savunmama boş boş saldırarak intihar ettiler. Birliklerime daha çok deneyim kazandırıp beni güçlendirmekten başka bir şeye yaramadı çabaları.

Belki anaokulu çocukları ile maç yapmak eğlenceli olabilir. Hiçbir şey olmasa çokça güldürür sizi. Ama her cuma akşamı halı sahaya çıkacaksanız karşınızda yetişkin birilerini ararsınız sanırım, 0-6 yaş grubunu değil. Eyvallah, *Total War* hiçbir zaman yapay zekâsı ile parlamamıştı ama bu kadar düştüğüne de şahit olmamıştık.

ZOMBİ ORDULAR

Ne kadar büyük olursa olsun, oyunun tek saçmalığı bu olsa belki bu kadar soğumaz, durumu düzeltecek yamayı heyecanla beklerdim. Ama hayır… **Creative Assembly** bu sefer *Total War*'a her ne eklediyse çuvallamış. Mesela savaş sonrası orduların yenilenmesini ele alın. Zor bir kuşatmaya giriyorsunuz diyelim, kazanıyorsunuz ama çok da asker kaybediyorsunuz. O şehri almış olmanın bir bedeli olmalı öyle değil mi? Zayıflayan ordu, düşmanın karşı taarruzu, bir komşunuzun durumu fırsat bilip size saldırması... Hayır, sorun yapmanıza gerek yok, çünkü ortada ödenecek bir bedel yok. Sadece iki turn içinde bütün kayıplarınız yenilenecek, ordunuz eski gücüne kavuşacak. Düşmanın iki turn mesafede sıkı bir ordusu mu var, şansına küssün. Üstelik ordularınız gereksiz bir hızla yenilenirken, bir yandan yeni asker de çıkarabiliyorsunuz. Bu yüzden risk almanın hiçbir esprisi yok. Üç tane güçlü ordu yaptıysanız her turn en az bir bölgeyi ele geçire geçire bütün haritayı zahmetsizce dolanabiliyorsunuz.

Gelelim deniz ve kara savaşlarının bir arada yaşanmasına. Burada da yapay zekâ bazen öylesine afallıyor ki denizden adam getirdiğinize pişman oluyorsunuz. Gemiler kıyıya yanaşamıyor, askerler gemilerden inerken bir yerlere takılıp kalıyor, manevraları sizi delirtiyor. Zaten karaya çıkış noktaları ve her bir noktaya kaç geminin yanaşabildiği sorunlu. Yanaşmak mı dedim? Gemileri karaya saplamak demem gerekiyordu. Üstelik bütün gemiler birbirini aynısı gemi süsü verilmiş sallar. Mekaniklerinde en ufak bir derinlik yok. Neyle gittikleri, nasıl hareket ettikleri meçhul. Bu kadar sığ bir mekaniğe bu kadar hatayı nasıl sığdırır insan?

Daha da saçması karadaki orduları pat diye denize indirebiliyorsunuz, üstelik bir limanda olmasalar bile. İlk denize inişte tek turn kaybediyor sadece. Eğer bir limandan yola çıkarlarsa o da yok. Büyük bir orduyu denizden taşımanın zahmetli olması gerekmez mi? Kısacası ordularınız denizi de gayet karaymış gibi kullanabiliyor, bu da kıyıdaki bölgeler için büyük bir tehlike. Bu durumda ne yapmak lazım, kıyılarımızı korumak için donanmaya sahip olmalıyız. Hiç boşuna zahmet etmeyin çünkü denize inen ordular, denizde yakalansa bile donanmalarınızı gayet güzel dövebiliyor. O zaman donanma üretmenin ne anlamı var? Buna ne ben ne de donanmalarını yok ettiğim onlarca ulus cevap bulabildi.

EKONOMİMSİ BİR ŞEYLER

Gözlerimin önünde sapır sapır dökülüyor *Total War*. Sanırım beni en çok rahatsız eden her şeyi saran "sığlık". En çok da ekonomide yaşanan. Aslında oyuna ilk başladığınızda çok da parlak gözüküyor. O güzeller güzeli harita özenle eyaletlere bölünmüş. Öyle ya yüzlerce şehri tek tek yönetmek eziyet olurdu. Güzel düşünmüşler ve



bir eyalet sistemi geliştirmişler. Ordu üretimi, mutluluk, vergi gibi konularda birbirine bağlı eyalet içindeki şehirler. Üstelik bir eyaletin bütününü ele geçirmenin de ek faydaları var. Şehirleri geliştirmek, büyütmek gibi bir seçenek de tanınmış. Buraya kadar şahane. Ama şehirlere yapacağımız bina seçimlerinde öylesine basit bir yapı kurmuşlar ki bütün emekleri çöpe gitmiş, şehir yönetimi formaliteye dönmüş. Faydalarına göre dört çeşide ayrılıyor binalar. Size ya asker ve zırh/silah, ya yemek, ya para, ya da mutluluğa ulaşma imkânı sunuyorlar. Kulağa hoş gelebilir ama çok çok kolay bir bulmaca bu. Her bölgenin en az +1 mutluluğa ihtiyacı var. Bir bölge mutsuz mu, yıkın bir binayı, yerine mutluluk veren binalardan kurun. Ülkenin toplam yemek üretiminin de +1 olması gerekiyor. Bunu sağlayacak kadar binayı yemeğe ayırın. Kalan bütün binalar da para üretsin. Sadece sınıra yakın bir noktada bir ya da iki eyaletin asker ve zırh/silah üretmesi yeterli. Sınırlarınız geliştikçe askeri binaları yıkıp ekonomi binaları ile değiştirin. Oyunun ilk 30 – 40 turn'ünde keyif alıyorsunuz ama bir kere çözdünüz mü bütün ekonomi yönetimi ancak postanede zarflara damga vurmak kadar eğlenceli.

İşi daha da çarpıtan, ulusların bina ya da askerlerinde bir farklılık gösterememesi. Bütün farklılıklar kozmetik duruyor. Hangi uygarlığın başına geçtiğiniz, haritanın neresinde ve kaç şehir ile oyuna başladığınızı belirliyor. O devasa haritanın çeşitliliği yavanlaşıyor. Zaten bir şehri ele geçirince ilk iş bütün binaları yıkıp yeniden yapmak. Bekliyorsunuz ki çöl kaplanları dağlarda teklesin. Boşuna bekliyorsunuz. Oyunun teknoloji ağacında yaptığınız tercihlerin bir anlamı olsun, veya bir etkisi... Orada da yanılıyorsunuz.

GERÇEK ZAMANLI TRAJEDİ

Farkındaysanız şu ana dek oyunun sadece yarısından, yani büyük strateji haritasından bahsettim ve gerçek zamanlı savaşlara gelmedim. Çünkü bugüne dek oynadığım tüm *Total War* oyunları içinde gerçek zamanlı savaşlarda en az vakit geçirdiğim oyun oldu. Azıcık büyüdünüz mü güç dengesi öylesine bozuluyor ki bütün savaşlar mutlak galibiyet ve "auto resolve" haline geliyor. Benim beklentimin aksine ordu gelenekleri sistemi ile orduların generallerden bağımsız deneyim



Sur halkı Mısır istilasının şaşkınlığı içinde. Mısır ordusu da bunun nasıl gerçekleştiğini çözemiyor.





kazanmasının etkisi çok düşük burada. Bu yeni özellik üçüncü tercihten sonra umursamayacağınız diğer bir yeni özellik.

Ayrıca gerçek zamanlı savaşlar üzerine söylenecek çok fazla bir şey de yok sanırım. Önceki *Total War*'lar (*Empire* hariç) nasılsa aynı. Grafikler, animasyonlar daha iyi, birliklerinizi aksiyon halinde görmenizi sağlayan yeni bir kamera eklenmiş, bir de bütün savaş alanını taktiksel olarak tepeden görebiliyorsunuz, o kadar. Savaşın kendisinde bir arpa boyu yol göremedim ben. Halen manevra yapan atlılarınızdan biri düşman birliğine takılsa bütün birlik donup kalıyor. Formasyonlara dayalı hareketler sıkıntılı. Yapay zekâ eskisi gibi. Hâlâ birimlerin akıcılığında sorunlar var. Belki bir fark varsa o da birliklerin daha hızlı moral kaybedip kaçıyor olması. Yani bir iki birlik tabanları yağladı mı çorap söküğü daha hızlı geliyor.

TOTAL WAR'UN EJDERHALARI

Diyeceksiniz ki oyunun hiç mi güzel yanı yok. Dedim, strateji haritası bakmaya doyamayacağınız güzellikte. Bir de oyun ilerledikçe yapay zekânın turn'lerini beklemek bezdirmeye başlıyor. Vaktin büyük kısmı bilgisayar oynasın diye beklemekle geçiyor. Bu normalde çok kötü bir özelliktir. Ama bunun sayesinde *Puzzles and Dragons*'da bütün yaratıklarımı en üst seviyeye getirebildim. Ben ki her "end turn"e basışımda şimdi ne olacak diye heyecanla beklerdim. *Rome II* oynarken *PaD*'a dalıp oyunu unuttuğum bile oldu turn aralarında.

Empire seriye bir soluk getirmiş, yepyeni bir deneyim sunmuştu. *Shogun*'un temasının güçlülüğü çarpıcıydı. *Rome II*'nin tek başarısı yıllardır hastası olduğum seriden beni soğutabilmesi oldu. Oyunu oynarken hep aynı soru geldi aklıma; "Yahu siz yaptığınız oyunu oynamadınız mı?" Sıra tabanlı strateji oyunu geliştireceğim derken yerle bir edilmiş, gerçek zamanlı strateji oyunu artık eskimiş mekaniklerinin arkasına saklanmış. Sanmıyorum ki Creative Assembly uğraşsa bundan daha kötü bir oyun çıkarabilirdi. Ha yanlış anlamayın, strateji türünün düştüğü çukura bakınca, halen bu sene çıkan en iyi strateji oyunlarından biri *Rome II*. Ama bir *Total War* oyununun 8,0'in altında not alması benim kitabımda seriye hakarettir.

Rome: Total War



>

Empire: Total War



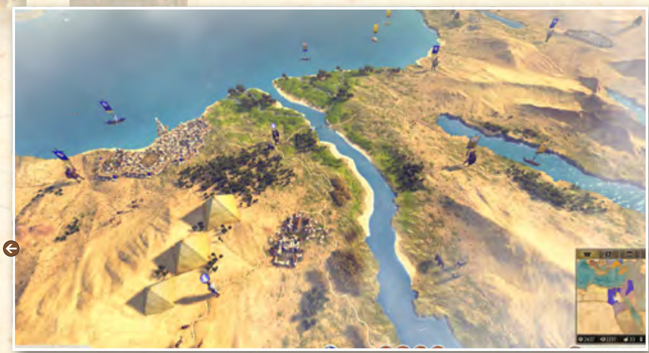
>

Rome II: Total War



Ne İyi Ne Kötü?

- ✓ İnanılmaz güzellikte strateji haritası
- ✓ Bu aralar pek iyi strateji çıkmıyor
- ✗ Korkunç bir yapay zekâ
- ✗ Sığ oyun mekanikleri
- ✗ Birimlerin gereksiz saçmalamaları



Sezar'ın hakkı Sezar'a. Oyun tüm Total War'lar gibi harika görünüyor.

Part ordusu Cebelitarık'ı geçiyor. Atilla'nın Avrupa'yı istilası bile böylesine korkunç değildi.



→ **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji → **Yapım:** Creative Assembly → **Dağıtım:** Sega, Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 90 TL (Aral)
→ **Dijital İndirme:** 80 TL (Playstore), 59.95 $ (Steam) → **Yaş Sınırı:** +16 → **Dahası İçin:** http://wiki.totalwar.com



Son Karar

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Oyunu oturup baştan yaparlarsa şahane olabilir.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



TEK KİŞİLİK CO-OP -ÖMER AKDAĞ

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS



İyi kalpli troll dostumuz bize kol gererken.

PC | PS3 | 360

HİKÂYE ANLATIMINI ön planda tutan oyunlar gözümde her zaman bir seviye daha yukarıdadır. Hele bu hikâyeyi anlatırken bir dramatizasyon yaratma çabası olduğunu görürsem, gözümdeki değeri daha da artar. Bir de hikâyeyi kelimelerin kısıtlayıcılığından sıyrılarak anlatanlar var ki onlar yukarılarda, kalbimin teras katında ikamet eder.

DEVLER VE TROLLER EŞLİĞİNDE

Brothers'ta annesini kaybetmiş, babası ise ölüm döşeğinde olan iki kardeşin hikâyesine ortak oluyoruz. Köyün doktorunun söylediğine göre babayı kurtarabilmek için çok uzun bir yolun ucundaki hayat pınarını bulmalı, oradan su getirmelidir iki kardeş. Bu arada normal normal anlatmama bakmayın, oyunda bildiğimiz anlamda bir sözlü iletişim yok. Çok az konuşma geçmesi bir yana kullanılan dili de anlamıyoruz. Arayüz, harita gibi yardımcılarımız da olmadığından anlatılmak isteneni sahne kompozisyonundan ve karakterlerin jestlerinden çıkarıyoruz. Anlatımı sahnenin görsel yönetimi ile gerçekleştirmek konusunda yapımcılar gayet başarılı bir yol tutturmuş.

Bu anlatım tarzı "öte", "uzaklarda", ve en uygun şekilde tanımlamak gerekirse "masalsı" bir his yaratılmasında çok etkili olmuş ve oyunun görsel yapısı da bu hissi olabilecek en iyi şekilde destekliyor. *Masalsılık* kelimesinin desteğini arkalarına alıp daha basit bir grafik tarzı da kullanabilirlerdi ve kimse bir şey demezdi ama görsellik açısından da üst düzey bir iş çıkarılmış. Kasabalardan ormanlara, mağaralardan dağlara çeşitliliğin bol olduğu bir dünyada enfes manzaralar eşliğinde yol alıyoruz. Hatta yapımcılar da bu manzaraların güzelliğinden etkilenmiş olmalı ki sağa sola, oturup manzarayı izleyebileceğiniz yerler serpiştirmiş.

ICO



>

Brothers



>

Tessallation



BİR ELİN İKİ SESİ

Brothers'ın çok ilginç bir oynanış mekaniği var. İki kardeşi aynı anda kontrol ediyorsunuz. Gamepad kullanıyorsanız birini sağ analog, diğerini sol analog ile yönetiyor, aksiyona girmek için de sağ ve sol tetik tuşlarını kullanıyorsunuz. Klavye ile oynuyorsanız da birisi yön tuşlarıyla diğeri WASD ile yönetiliyor. Aksiyon tuşları da space ve sağ CTRL. "Klavye ile oynamak zor olur mu" şeklinde düşünceleriniz varsa endişelenmeyin, ben öyle oynadım, hiç sıkıntı olmuyor.

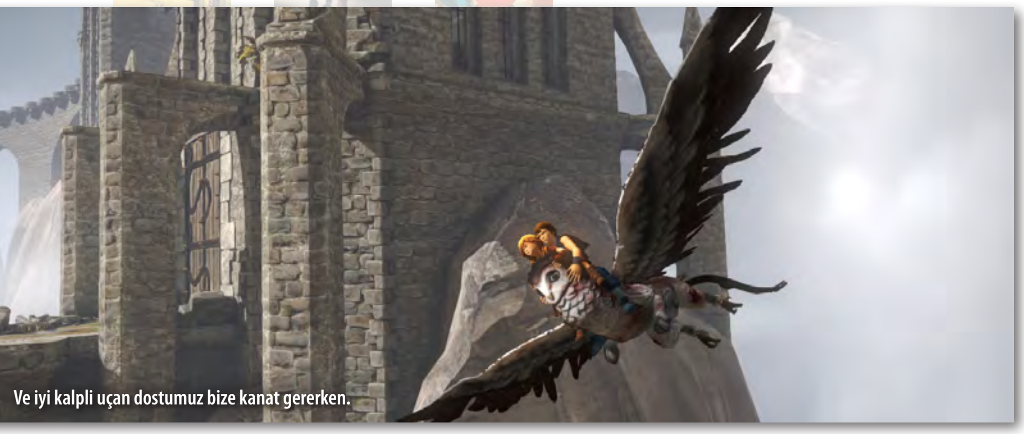
Beyni ikiye bölerek aynı anda iki kişiyi yönetmek zaman zaman çok kafa karıştırıcı olabiliyor doğal olarak ama oyun aslında oldukça kolay. Sürekli ölüp aynı bölümleri oynamanız gerekmediğinden kontrollerin zorluğu tatlı bir uğraşı olmuş.

Kardeşlerin birisi güçlü, diğeriyse ufak tefek. Oyunda sık sık karşılaştığınız ve hiç de zor olmayan bulmacalarda bu özelliklerini kullanıyorsunuz. Örneğin önce büyük kardeş küçüğüne destek olarak tek başlarına çıkamadıkları yüksek bir yere çıkmasını sağlıyor. Orada küçük kardeşin sarkıttığı halat sayesinde büyüğü de yukarıya tırmanabiliyor. Ardından karşılarına bir nehir çıkıyor ve küçük kardeş yüzemediği için büyük olanın omuzlarına tutunarak karşıya geçiyor. Arkasından demir parmaklıklı bir kapı ile karşılaşıyorlar. Küçük kardeş, bedeni de daha küçük olduğundan parmaklıkların arasından geçebiliyor ve kapının ardındaki mekanizmayı çalıştırarak kapıyı açıyor... şeklinde ilerliyor genel olarak *Brothers*.

Brothers: A Tale of Two Sons sadece 3-4 saatte biten; alıştıklarımızdan çok farklı bir oynanış sunan; minimal ve çok tatlı müzikleri, masalsı görselliği ve atmosferi, o fantastik yolculuk hissi ve etkileyici sonuyla gözden kaçırılmaması gereken gizli cevherlerden. Aramızda kalsın.



Burada hoş olmayan şeyler yaşanmış.



Ve iyi kalpli uçan dostumuz bize kanat gererken.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Masalsı atmosfer ve anlatım
- ✔ Yaratıcı ve keyifli oynanış
- ✔ Oyunun sonu
- ✖ Biraz daha uzun ve biraz daha zor olabilirmiş

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

İnsanın kalbinde küçük ve kalıcı bir yer edinmeyi başaran bir oyun

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Starbreeze Studios → **Dağıtım:** 505 Games → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** www.brothersthegame.com





Gece görüşünü bu kadar iyi kullanan başka bir oyun henüz yapılmadı.

KAÇ BAKALIM KAÇABİLİRSEN! -SİNAN AKKOL

OUTLAST

GİRİŞİMCİ RUHLU, oyun yapmaya hevesli dostlarım, sözümü dinleyin: Korku filmlerinin en klişe öğelerini alıp güzel oyunlar yapmak mümkün. *Outlast* de bu kurala çok iyi bir şekilde riayet ediyor: Karanlıkta kalmalar, çaresiz ve silahsız bir ana karakter, "BÖH!" diye kapı arkalarından fırlayan tipler, hepsi burada. Ama bu klişelerin hiçbiri, bugüne kadar oynadığım en rahatsız edici ve başarılı korku oyunlarından birisi olmasını engellemiyor *Outlast*'in.

Araştırmacı gazeteci Miles Upshur'ın (apşır oğlum!) Mount Massive Akıl Hastanesi'ne gelmesiyle başlıyor olaylar. Murkoff adlı büyük bir şirketin hayır işleri yaptığını söylediği bu mekanda çok daha karanlık işlerin döndüğünü ispatlamayı kafasına koyan Miles, gördüğüm en dirayetli gazetecilerden biri. O binayı gördüğü anda gerisin geri dönmesi gerekirken kamerası elinde tırmanarak, yuvarlanarak, kanayarak inatla yoluna devam ediyor.

CESARETİN VAR MI AŞKA, ÇARPIYOR KALBİM BİR BAŞKA...

Ah, kamera dedim değil mi? *Outlast*'in %99 oranında karanlıkta geçtiğini bilirseniz, elinizdeki kameranın da nasıl bir nimet olduğunu anlarsınız. O sizin tek dostunuz, silahınız, savunmanız. Daha doğrusu, üstündeki gece görüş modu. Kameranızın gece görüşünü açtığınızda, zaten korkunç bir mekan olan tımarhane, gece görüş yeşiline büründünce iyice rahatsız edici hale geliyor. Karşınıza çıkan tımarhane "sakinlerinin" gözlerinin parlayışı, uzunca bir koridora dikkatle baktığınızda karanlıklar içinden ilk seçtiğiniz şey oluyor ve bu... En hafif anlamıyla insanın tüylerini diken diken ediyor. Gece görüşü grafiklerine inanılmaz emek harcandığı belli. Oynadığım tüm oyunlar içinde bu grafik efektini en iyi becerenin açık ara *Outlast* olduğunu söyleyebilirim.

Peki neredeyse tüm oyunu yemyeşil bir ekranda oynamak rahatsız etmiyor mu? Hayır, hem de hiç. Bizi rahatsız eden çok daha farklı şeyler var. Bu mekanda her ne olduysa, zavallı akıl hastalarını hem fiziksel, hem de zihinsel olarak mahvetmiş durumda. Etrafta gezdikçe köşelere büzüşmüş, yatakların altına saklanmış, kafasını sürekli duvara vuran (ah *Sanitarium* ah!) hastalar göreceksiniz. Ama bunların arasında bazıları sizi gördüğü anda öldürmek isteyecek tipler. Çoğunlukla hangisinin tehlikesiz, hangisinin ölümcül olduğunu anlamanın mümkün olmaması ve kaçıp saklanmaktan başka bir savunmanızın da olmayışı *Outlast*'i inanılmaz gergin bir oyun haline getirmiş.

Evet, kaçmak ve saklanmak... *Amnesia* nasıl saklanma üzerine idiyse, *Outlast* de kaçma üzerine kurmuş mekaniklerini. O kadar ki, duvarlarda parkur koşusu yapsak bir *Mirror's Edge* olabilirmiş. Karşınıza çıkan engellerin üstünden atlıyor, zıplayıp kenarlara tutunuyor, havalandırma deliklerine dalıyor, omuz atıp kapıları açıyor, hatta son hız koşarken Q veya E'ye basarak arkanıza da bakabiliyorsunuz. Bu hareketlilik oyunun stresini azaltmıyor, aksine dolaştığınız koridorları doğru hatırlayıp çıkmaz bir yere girmemek için hafızanızla kedi/fare oyunu oynuyorsunuz resmen! Sizi arayan anadan üryan bir manyakla aynı odadaki (evet, oyun bayağı +18 bu arada) bir dolaba saklanıp kendi nefesinizi duyarken gerilen sinirleriniz, son hız o odadan koşup kaçarken yaşadığınız adrenalin daha önce tatmadığınız bir kokteyl zerk ediyor damarlarınıza.

Outlast'in grafikleri muhteşem, ama ses ve müzik kullanımında özellikle kendilerini aşmış yapımcılar. Adamımızın nefes alışına gösterilen özen *L.A. Noire*'ın yüz mimikleri teknolojisinin yarattığı etkiye denk. Nefes alırken tıkanması, yutkunması, korktuğunda soluğunun kesilmesi... Oyungezer.com.tr için çektiğim Let's Play videolarında benim soluduğumu zannetti seyredenler desem, inanır mısınız? (Peh, sanki ben o kadar korkacak adamım! Hah!)

HER YERDE PİL VAR, KALBİM SENİN BU GECE...

Oyunun hikâyesi sağda solda bulduğunuz dosyalar ve ortalıktaki korkunç olayları kamerayla kaydettiğinizde Miles'ın aldığı notlarla ortaya çıkıyor. Karşılaştığınız konuşan insanlar da var, ama bunlar genellikle delilik sınırını çoktan geçtiği için kafanızı ve iç organlarınızı karıştırmaktan öteye geçemiyor. Hikâye hem anlaşılır hem de esrarengiz bir şekilde gidiyor, ama oyunun sonu bende biraz hayal kırıklığı yarattı. Hem bağlandığı nokta bir başka k.o.r.k.u. oyununa benziyor, hem de oyun boyunca yaratılan gerilimin karşılığını veremiyor.

Yine de *Outlast* inanılmaz bir deneyim. Beş saat boyunca adrenalin ve gerilimi hiç düşürmeden sizi koltuğunuzun ucunda tutmayı başarıyor. *GTA* gibi daha göz önündeki bir oyunda olsa çarmıha gerilmesine neden olacak kadar cinsellik, kan ve şiddet içerdiğini söyleyerek, bu konularda hassas olanları uyarmalıyım. Serbest bir yapım olarak ise inanması güç bir başarı. "Zamanında çok korku filmi izledim, oyunlar beni ırgalamaz" diyorsanız, hodri meydan. O pencereden girin bakalım, geri çıkabiliyor musunuz...

Outlast > Amnesia > Amnesia 2









Karanlıkta bu herifi gördüğünüzde hafifçe altınıza ediyorsunuz!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ İnanılmaz bir gerilim ve korku yaşatıyor
- ✔ Görsel ve ses olarak AAA oyunlardan bile üstün
- ✔ Benzeri olmayan bir yapım
- ✔ Tam tadında bir uzunluğa sahip
- ✖ Aşırı şiddet ve cinsellik var
- ✖ Hikâyenin bitişi ve bağlandığı yer tatmin etmedi

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Korkmayı seviyor musunuz? Güzeeel!

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Korku/FPS → **Yapım:** Red Barrels → **Dağıtım:** Red Barrels → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** Yok → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.redbarrelsgames.com/games.html



SOYADIM HİÇBİR İŞE YARAMADI -BERKAN CESUR

AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

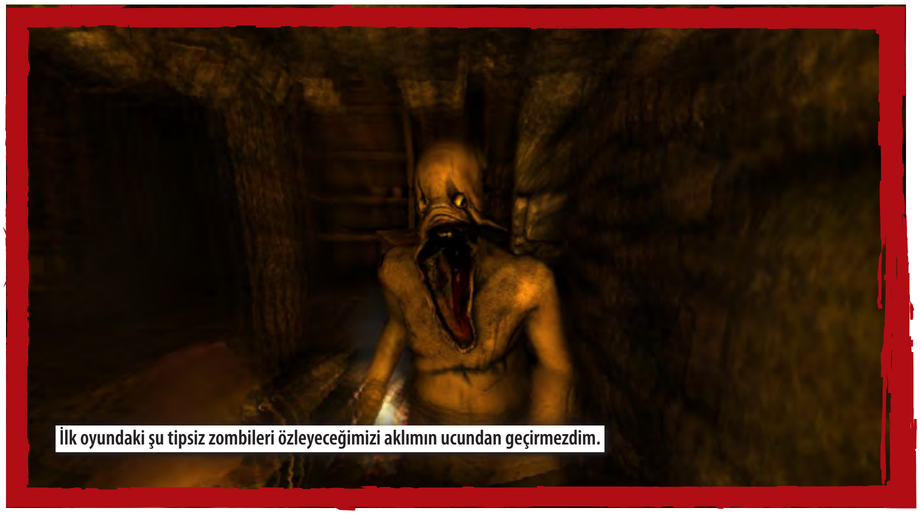
ARCTIC MONKEYS'İN *A.M* ALBÜMÜ, Chinese Room'un *Amnesia*'sı, kayısının Amasya'dan olanı derken tövbe yareppim ne ayıp kelimeler içinde kaldık. Hikâyenin ne zaman başladığı az çok hatrınızdadır, çok değil daha üç sene önce **Frictional Games** nereden geldiğini anlamadığımız bir anilikle *Amnesia: The Dark Descent*'i önümüze koymuş, alın afiyetle korkun demişti. Bir bağımsız yapım her şeyiyle mi başarılı olabilir diye düşüncelere dalmayı umuyorduk ama ne mümkün, bizi aldı bir korkma, bir ağlaklık, bir donlara doldurma ki sormayın... Sonuç olarak *The Dark Descent* "korku" dalına adını altın harflerle yazdırmış, üstüne de korkudan zıplarken döktüğüm meşrubat yüzünden klavyemin her tarafının yapış yapış olmasını sağlamıştı...

Eh, ilk oyun bunca başarılı olunca, *Amnesia 2* dendi mi kafanızda sıradan bir oyundan biraz fazlası canlanıyor. Korkmak için can atan bir mazoşist olmasam da en azından hak ettiğim tir-tir-titremeleri yeni oyunda da yaşamak istedim. Peki sorun, hele bir sorun dostlar, beklentilerim karşılandı mı? Kükreyerek söylüyorum ki: HAAA-YIIIRRR! Elimizdeki kesinlikle *Amnesia* değil bu bir, aniden çıkan nesnelerle insanı korkutmak en son yöremizin yavrukuş korku serisi *Dabbe* filmlerinde deneniyordu bu iki, bu oyundan korkan korku ne bilmiyordur, bu da üç.

FRICTIONAL GAMES, SANA LAFLAR HAZIRLADIM

Bir kere baştan yapılmış bir hata var. Birçoğunuz gözden kaçırmış olabilir ama *A Machine for Pigs*, bizim meşhur ilk oyun *The Dark Descent*'i yapan insanların ürünü değil. İlk oyunun yapımcıları sadece The Chinese Room ekibine denetmenlik yapıp, adeta ÖSS'ye çalışan çocuğunun odasına kek-börek getiren anne gibi bir görev görmüş. *Amnesia*'nın tüm kaynak kodunu teslim edip kenardan her şeyin olup bitmesini izlemişler.

Olay takip ettiğim kadarıyla şöyle gelişiyor; oyunun yapımcı firmanın beklentisinden çok daha fazla popüler olup YouTube'daki reaksiyon videolarıya bir internet fenomeni haline gelmesi Frictional Games'i hem sevindiriyor, hem de yükselen beklentilerden ötürü hayli geriyor. Yeni oyun için çalışmaya başlaması gereken ekip durup bir düşünüyor; "Ya daha iyisini yapamazsak, ya *Amnesia*'nın üstüne bir şey katamazsak?" Sonuç? Vazgeçiyorlar. Frictional Games'den Jens Nilsson'ın söylediğine göre firma yeni oyunu batıracağını düşünerek minik bebekleri için bir taşıyıcı anne bulma telaşına giriyor. *Dear Esther* ile ünlü (*Dear Esther* ile ünlü olmak...) The Chinese Room karşılarına çıkınca da görüşüp anlaşıyorlar. Böylelikle hem oyunun yapımcısı değişiyor, hem de bir nevi kökleriyle bağı olmayan yeni bir *Amnesia* oyununun temelleri atılıyor.



İlk oyundaki şu tipsiz zombileri özleyeceğimizi aklımın ucundan geçirmezdim.

Eh, yeni *Amnesia* hoş gelmiş ama ellerinin çok dolu geldiğini söyleyemeyeceğim. Eski oyunun kredisini kullanıyor ve "seri" olacak imajıyla bizi kandırıp yepyeni bir *Amnesia* çıkarmayı göze alıyorsan, hele hele yenilik diye apır-sapır bir oyunu da bana *Amnesia* diye kakalamaya çalışıyorsan, bu öfkeli sayfaları da hak ediyorsun Chinese Room.

WHERE IS MY MIND?

Bugün *Amnesia: The Dark Descent* oynamış insanlara *Amnesia*'nın anahtar kelimelerini sorsak, çok muhtemelen alacağımız ilk iki-üç cevaptan biri "sanity" olur. Hatırlarsınız ilk oyunda canımızı kontrol ettiğimiz gibi bir de akıl sağlığımızı kontrol ediyor, aklımızı (sanity'yi) yitirdikçe halüsinasyonlar görmeye ve sapıtmaya başlıyorduk. Yaratığa direkt olarak baktığımız sürece akıl sağlığımızı kaybetmeye devam ediyorduk, bu da kaçış ve saklanışlarımızdaki gerçekçiliği doruğa çıkarıyordu. Gerçekten aklımı yitiriyormuşçasına korkup kaç kere oyunu kapattım, ben saymayı bırakmıştım bir süre sonra. İşte bomba geliyor; *Amnesia*'yı *Amnesia* yapan bu "sanity" olayı yeni oyunda **TÜMDEN ATILMIŞ**. Şaka gibi ama muhallebiye şeker koymamak gibi bir şey bu... Yerine planlı ve herkeste aynı şekilde yaşanan görüntü bulanıklıkları ve sürekli olarak titreyen bir zemin gelmiş. Envanter menüsünün de kayıplara karışması eşyalar ile etkileşimi dibe indirirken şok edici bir özellik daha eklenmiş oyuna: Yağı bitmeyen el feneri! Evet, komik ama *Amnesia*'nın temel öğelerinden biri olan "lambamın yağı biterse ben bu karanlıkta n'aparım!" paranoyası da tarih olmuş. Bir de silah tutma ekleseydiniz de *Call of Duty: Pigs* diye yayınlasaydınız oldu olacak, hazır köpecikleri beklerken domuzcukları da kimse yadırgamazdı hem...

İşin garip yanı oyunun yayınlanmasından sonra


Oyunda başımıza ne geldiyse şu velet yüzünden ya, ben ona yanıyorum.


Selamın aleyküm, boru değil başrol benim.

Frictional Games ile röportaj yapıp şu soruyu yöneltiyorlar; "Sizce Chinese Room oyuna bir şeyler katmayı başarabildi mi?" Cevap ise hayli ilginç: "Oyuna o kadar çok şey kattılar ki..." Ne kattılar ulan, NE KATMIŞLAR DA BEN GÖREMİYORUM. Oyun dönmüş *Süpercan* DLC'sine, hâlâ Chinese Room oyuna süper şeyler kattı diyorsunuz (sonuna da üç nokta koydun mu, tamam oluyor di mi?)

Peki oyunun hiçbir şeyi mi iyi değil diye soruyorsunuz, biliyorum. Bu soruyu hangi açıdan sorduğunuza göre değişen bir cevap verebilirim. İlk defa mı *Amnesia* oynayacaksınız? Hafta sonu şöyle üç-dört saatinizi Facebook'ta güzel kız fotoğraflarını layk etmek dışında değerlendireceğiniz bir aktivite mi arıyorsunuz? O zaman hiç de fena bir oyun değil aslında, hatta korku oyunlarına "çok korkunç" oldukları için uzak duranların ideal korku oyunu bile olabilir. Hikâye anlatımı deseniz birçok muadilinden iyi, senaryo deseniz alışılmışın dışında. Ben tatmin oldum.

Ama gelelim *Amnesia* hayranlarına, yoldaşlarıma. Dostlarım, altını çizerek söylüyorum (cümlenin geri kalanının altını çizelim grafikçi arkadaşım) bu bir *Amnesia* oyunu değil *(peki -G.A.)*. Ne o yayınlanma öncesi videolar ile yükselmiş heyecanınızı, ne de *Amnesia*'ya olan saygınızı bu oyunu oynayarak tüketmeyin. Hele hele benim gibi yapım sürecinde "oyun belki daha hızlı çıkar" umuduyla yapımcı firmaya korku, şiddet, ambiyans sesleri göndermiş olanlar, hiç zahmet edip oyunu malum ortamlardan bile indirmesin (evet, yapım aşamasında oyunculardan böyle hoş talepleri olmuştu *Amnesia*'nın). Korkmak istiyorsanız gidin şu dönemde adını çok duyduğunuz *Outlast*'a göz atın, olmadı *The Dark Descent*'in hayran modları ile keyfinize bakmaya devam edin. Vallahi bak, aman diyeyim.

İMAM OYNARSA, CEMAAT STREAM YAPAR

Heh, yiğidi öldürelim, hakkını yemeyelim. *Amnesia: A Machine for Pigs* bana adından ötürü şahane bir hatıra bıraktı. Arkadaş ortamında iyice gevrediğimiz bir noktada 190 numaralı Alo Fetva Hattı'nı aradık ve gayet kibarca "Hocam domuzlu momuzlu bir oyun oynamak günah mı, ona göre *Amnesia: A Machine for Pigs* oynayacağız da..." diye sorduk, karşıdaki hoca beyefendimiz de gayet kibar dille oyunu oynamamızın başka mekruh materyaller içermiyorsa günah olmayacağını, boşuna dertlenmememizi söyledi. Gördüğünüz gibi Oyungezer toplumun tüm kesimlerini kucaklıyor arkadaşlar, hepinizi sevgiyle selamlıyoruz.

Amnesia: The Dark Descent



\>

Slender Man



\>

Amnesia: A Machine For Pigs




Hâlbuki bu görsele bakıp ne hayaller kurmuştuk zamanında...


Oyunun konsept çalışmaları nasıl da şahane görünüyordu aslında...



Frictional Games y u do dis?

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Hikâye anlatımı
- ✗ Sanity nerde!
- ✗ Eşya etkileşimleri nerde!
- ✗ Zevkli bulmacalar nerde!
- ✗ Bu bir Amnesia oyunu değil!

SON KARAR

Kategori	Puan (5 yıldız üzerinden)
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Kutsal Damacana izlerken korkuyorsunuz bu oyunu çok seversiniz.

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon, Bağımsız → **Yapım:** The Chinese Room → **Yayımcı:** Frictional Games → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18+

FIFA14

YENİLENSEN DE BAZI BAZI, OYUNCULAR BUNA RAZI –NOYAN AKATLI



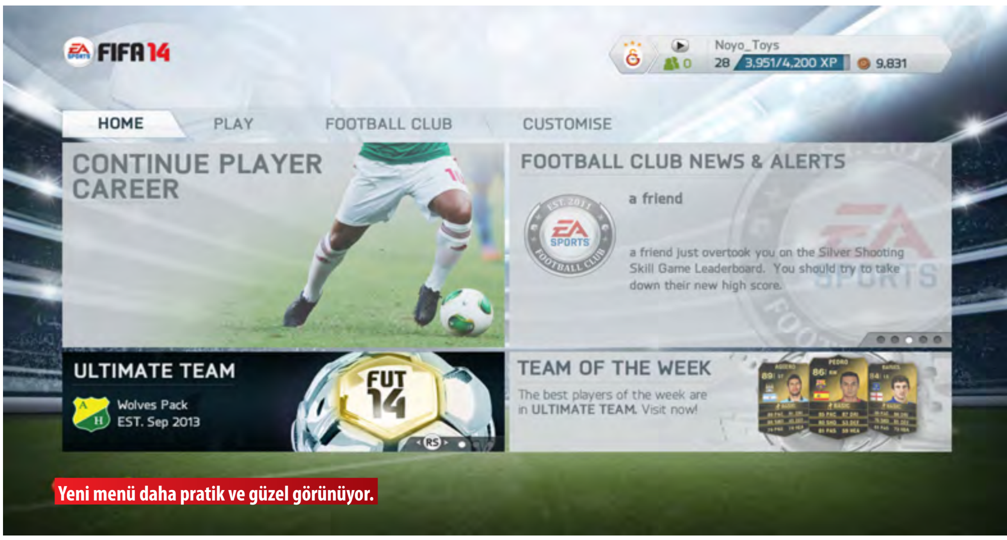
FUTBOL TARİHİMİZDE, hiç transfer yapmadan başarılı olan bir takımı hatırlamaya çalışıyorum, hâfızam beni 1988 –'89 sezonunun başına götürüyor. Ligi uzak ara şampiyon bitiren Mustafa Denizli'nin Galatasaray'ı, genç takımdan gelen Bülent Korkmaz ve kiralık gittikleri ekiplerden geri dönen Savaş Koç ile Metin Yıldız'ı saymazsak hiçbir yeni futbolcuyla anlaşmadan yaptığı sezon açılışını bir avuç seyirci önünde sessiz, sönük bir şekilde gerçekleştirmişti. İşin aslı; gol kralı Tanju'lu, frikik ustası Prekazi'li, klas kaleci Simoviç'li, kaptan Cüneyt'li kadro, başarı için fazlasıyla yeterliydi ve bir arada oynamaya alışık oyunculardan hiçbiri sarı kırmızılı takımdan ayrılmamıştı.

O sezonun Galatasaray'ı belki ligi ancak 3. bitirebildi ama Avrupa kupalarında yazdığı altın sayfaya bugüne kadar hiçbir takımımız ulaşamadı: Avrupa Şampiyon Kulüpler Kupası'nda yarı final… Lig şampiyonlarından başkasının katılamadığı, eleme usulü statüyü hatırlarsak, 1989'daki yarı finalin 2000 UEFA Kupası'ndan bile daha zorlu, değerli olduğunu görebiliriz. Unutulmaz tarihi performansı getiren nedenlerden biri – belki de en önemlisi – oturmuş kadronun, yerleşmiş düzenin aynen korunup üzerine çok az takviye yapılmış olmasıydı.

YENMEK KOLAY, YENİLENMEK OLAY

İki paragrafta anlattığım öykünün ana fikrini oluşturan "***Yerleşmiş düzenin korunup üzerine çok az takviye yapılması***" olgusu üzerinden topu nereye göndereceğimi az çok tahmin etmişsinizdir. Açıkçası, ön sipariş verip resmi çıkış tarihinden iki gün önce kavuştuğum, PS3 sürümünün kutusunu elime aldığımda "Daha *FIFA 13*'ü oynamaya devam ediyordum, kutusu bile aynı, adeta 3 rakamının yerine 4 gelmiş, korkarım bunca para dökmeme değer değişiklikler yok oyunda…" şeklinde karamsar iç çekişlerle hüzün bulutları arasında kendi yarı sahama çekilmiştim. Fakat oyunu kurup, ana menüyü ilk açtığımda, topu kazanmış Andorra milli takımı sevincine eriştim. Geçen sezonki oyuna göre daha derli toplu ana menüde oyun ayarlarından, tek maçlık başlama vuruşuna, çevrimiçi sezonlara, Yetenek Oyunları'na kadar tüm modlara hızlıca ve iki – üç yön tuşu dokunuşu ile ulaşabiliyorsunuz, daha önemlisi içerik toplu halde gözünüzün önünde. Ana menünün önemini küçümseyenlere geçen yıl *NBA 2K13* gibi iddialı (ve bence iyi) bir yapımın adeta özellikle gizlenip saklanmış tuhaf menüsü yüzünden nasıl ağır bombardımana tutulduğunu hatırlatırım. Farkındayım, henüz sahaya inip hepinizin merak ettiği oyun içi mekaniklerden söz etmedim. Boşuna beklemeyin, söz etmeyeceğim de şeklinde buz ötesi bir şaka ile tepkilerinizi ters köşeye yatırarak, sanal futbolcumu yarattığım Çevrimdışı Kariyer, yeşil sahaya adımımı ilk attığım mod oluyor diyerek maça başlıyorum. Bu arada, OGZ kulübü yönetim kurulundan gelen resmi iletiden sonra, oyuna konsolda değil bilgisayarda devam ettiğimi ekleyeyim, kafalar karışmasın.

Ne diyordum, üç yıl önce gelen "Kaleci ol" epey etkileyici bir yenilikti ve ben de maçlarda "Sadece sanal futbolcunu –yani kalecini- yönet" seçeneğiyle oynama yanılgısına düşmüştüm başlarda. Ama daha sonra "Tüm takımı yönet" seçimiyle "gerçek FIFA" keyfine ulaşmayı akıl edebildim. *FIFA 14*'te,



Yeni menü daha pratik ve güzel görünüyor.

Marsilya kadrosunda yer alan, hücuma dönük orta saha oyuncusu Noyo ile kariyerime, on iki aya yayılacak yüzlerce saatlik eğlenceye uğurlu sağ ayağımla giriyorum, girdim bile. Çevrimdışı kariyer modunda menü dışında bir değişiklik yok, menajerlik modunda ise artık genç yeteneklerin özelliklerini ayan beyan göremiyoruz, oyuncu izleme komitesi tarafından belli bir süre takip edilmeleri gerekiyor, ki gerçekçilik hissini artıran bir değişiklik olduğunu belirteyim. Saha içindeki farkları ise, Messi'nin gollerini ard arda dizmesi rahatlığıyla sıralayabilirim:

MESAFE TANIMAKSIZIN ŞUT ATABİLEN FUTBOLCU

En çok dikkatimi çeken yeniliği değerlendirerek ilk şutumu atıyorum: Dilimize "Mükemmel – gerçekçi şut" diye çevirebileceğimiz, oyun kollarımızda en hararetle bastığımız Yuvarlak / B tuşuyla kalecileri avlamaya çalıştığımız şutlarda bazı değişiklikler gözlemledim. Çok etkilendiğimi söyleyemeyeceğim ama özellikle Falcao, Hulk, Hamit Altıntop, Sabri Sarıoğlu (kendisine takılmayacağıma söz vermiştim oysa) gibi ceza sahası yayının gerisinden isabetli vuruşlar yapan futbolcularla attığımız şutlarda topun havada bilhassa dikey biçimde, aşağıya doğru yön değiştirerek file bekçilerine zor anlar yaşattıklarına tanık oldum. Hatırlayanlar için Hagi'nin sihirli sol ayağıyla otuz metreden attığı şutları – golleri örnek vereyim. Kaleci olsaydım (ki 13 yaşın hayalimdi) bir altıpasa yakın noktadan sertçe sekip hız alan, bir de dışarı gidecekmiş gibi görünen topun bir anda alçalıp hızla filelere çarptığı uzak şutlardan çekinirdim. Ayrıca topa müdahale ettikten sonra rakibe hafifçe değmeye âlakasız ve insafsız şekilde faul çalan hakemlerden çekinirdim sanırım. EA Sports'un özellikle gerçek isimler vermekten kaçındıkları sanal hakemlerin kulaklarını (örn. *FIFA 13* hakemi Loic Dacquigny'nin Fransa'da en sevilmeyen "sanal karakter" olduğunu biliyor muydunuz?) bu sezon biraz daha az çınlatacağım gibi, zira faul pozisyonlarında son iki üç oyuna nazaran daha insaflı, makul kararlar verebiliyorlar.

Evet, yapımcıların çarpıcı pazarlama sloganlarından şutlar mükemmel olmasa da bence iyi bir düzeye gelmiş. Alçalarak giden şutunuzun köşeden ağlarla buluşmasını ağır çekimde izlerken hak vereceksiniz bana. Meşin yuvarlağın öbür yüzü ise, özellikle uzak şut – bitirici vuruş becerileri yüksek oyuncularla R1/RB ile atılan "teknik şut"ların (*Finesse shot*) gole dönüşme oranındaki anormal, gerçekdışı yükseklik. Yapımcıların, oyunculardan gelen şikayetleri dikkate aldığı ve ilk yamayla durumun düzeltileceği söyleniyor. Heyecanla bekliyoruz.



Sanal futbolcumuzun kariyer menüsü de daha düzenli hale gelmiş.

FIFA'DA GÖNLÜMÜ FERAHLATAN EN BÜYÜK YENİLİK OYNANIŞ DEĞİL. BENİ ASIL SEVİNDİREN SANAL HAKEMLERİN ESKİSİNE GÖRE DAHA İNSAFLI OLMALARI.

Bağımlılık derecesinde oynadığım üç moddan, çevrimiçi sanal futbolcu kariyerinde (Pro Clubs) tanık olduğum toplam yedi golden beşinin uzaktan, üstelik oyun çok yeni olduğu için doğal olarak becerileri gelişmemiş sanal forvetler tarafından atıldığını ekleyeyim, yorumunu siz yapın. Ronaldo, Necati Ateş misali kaleyi gördüğü anda şut düşünen oyuncuların gülümseyişini, kontrollü ve gerçeğe olabildiğince yakın maç atmosferi arayanların ise hırçın futbolcu Diego Costa surat ifadesiyle itirazlarını görür gibiyim.

FIFA ÇOK OYUNCUYLA OYNANIR »

Çevrimiçi toplulukta "olgunluk" ortalaması maalesef bayağı bir düşük oyuncu topluluğu (küfürler, kaybedenin maçtan çıkması vd)ve bağlantı sorunları yüzünden çevrimiçi turnuva - lig oynamıyorum uzun yıllardır. Bu yıl eklenen 2'ye 2, "Co-op seasons" ise modunun oldukça başarılı, en azından bir denemeye değer olduğunu ekleyeyim bu kutucuk aracılığıyla, hatta siz de beni Origin - PSN'den Noyo_Toys diye ekleyin. Konsollarda çevrimdışı 4 (hatta PS3'te 7) kişiye kadar desteklenen çok oyunculu modun eğlence düzeyini bu satırlara göz gezdiren her oyunseverin bildiğini tahmin ediyorum. Aklıma geldi, ilk OGZ ofis toplantısına fazla PS3 oyun kollarımı götüreyim de, herkesin ayrı futbolcuyu kontrol ettiği 7 kişilik co-op oynayalım. di Natale benim!

TOPU, ORTA SAHAYI, RAKİBİ KONTROL EDEN, DÜNYAYA HÂKİM OLUR

Ünlü bir futbol adamı veya spikere değil tamamen bana ait bir cümle bu. "Dünyaya hakimiyet" ise sanırım geçen aydan beri oynadığım *Europa Universalis 4*'ün bilinçaltıma yatırımlar yapmasının sonucu. Yeri gelmişken ekleyeyim, eylül ayının iddialı oyunlarından *Total War: Rome 2*'yi ayın üçüncü haftası aldım ve bitmez tükenmez *FIFA 14* seanslarım nedeniyle, çok merak ettiğim bu strateji oyununa henüz başlama fırsatı bulamadım. Bu durum da satırlar boyu eksiklerine, olmamış kısımlarına ince hazırlık paslarıyla dokundurduğum oyuna ne kadar sardırdığımın göstergelerinden biri kuşkusuz.

Geçtiğimiz yıl beğendiğim kontrol tuşu özelliği şöyle değişmiş: Top kontrolü için kullandığımız L2/LT tuşu artık meşin yuvarlağı kontrol ederken dönme hareketi için kullanılıyor. Ayrıca, aynı tuşun hücumdaki ikinci işlevi, futbolcunun vücudunu topla rakip savunmacı arasına koyarak koruması, yapımcıların deyimiyle "Shielding". Topla beraber dönme hareketini, adam eksiltmede zorluklar yaşayan bir oyuncu olarak beğendiğimi söyleyebilirim. Topu koruma (shielding) ise, uzaktan şut pozisyonu hazırlaması itibarı ile birçok dengeyi değiştirebiliyor. İyimser teknik direktör Mustafa Denizli bakışı ile, topla dönme ve koruma hareketlerinin oyuna pozisyon zenginliği kattığı da söylenebilir tabii. Topla dönme şekil ve hızında bazen garip görüntüler oluşması anlaşılır. Çalımlar artık L2/LT'den bağımsız, sağ analog çubuk ile yapılmakta, buna alışmam çok zaman almadı neyse ki.

FIFA 13'e göre çok rahat hissedilir düzeyde daha yavaş tempoda geçiyor maçlar bir kere. Fakat adrenalin pompalamaya hazır yüreklerinize enerji içeceği serpeyim: Taç ve serbest atışları daha hızlı kullanma olanağı maçlardaki kesintiyi azaltıyor, gayet de iyi oluyor. Türk futbolunun "ofsayt kralı" ünvanı ile tanınan '80'lerin meşhur kanat oyuncusu Savaş Koç'u anacağım, çünkü ofsaytlarda artış var. Ağır çekim tekrarlarda pas attığım yapay zekâ forvetlerin çoğu zaman ofsayt pozisyonundan geriye doğru kaçmaya çabaladıklarını ama kurtulamadıklarını görüyor, alçak tonda ünlem işaretleri üretiyoruz.

Dikkat ettiyseniz gene bir artının yanında gelen bir eksiden söz ettim. Ofsaytlardaki artışın yapay zekâ >>


Yatarak girme, düşme animasyonlarında bariz bir gelişme var.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- Daha derli toplu, kullanışlı menü
- Biraz daha gerçeğe yakın animasyonlar
- Co-op maçlar
- Daha düşük tempoda, daha kontrollü oyun
- Taç ve faul atışlarında daha az kesinti…
- …daha çok ofsayta düşen yapay zekâ forvetler
- Ön plana çıkan belirgin yeni bir özellik yok



Dikkat: Gol atmak sanal futbolcunuza boğulma tehlikesi yaşatabilir.

>>hücumcuların daha hareketli olmaları ve boşluklara daha çok topsuz koşu yapmalarından kaynaklandığını düşünüyorum. Yan ortalardan kafa golü atma oranı ve aşırtma arapasların isabetliliği de artmış bu arada; nitekim ikisi de bol kepçe uzak şut golleriyle beraber şikâyet konularını, yama isteklerini oluşturuyor. Son yıllarda çok rahatsız olduğum, kayarak girme sonucu meydana gelen faullerde futbolcuların doğaüstü yere çakılış animasyonlarının düzeltilmiş olduğunu ekleyeyim unutmadan. İşin aslı; mükemmel şut, keskin hareket, gerçek top fiziği falan biraz hikâye olmuş; oyunun rahatsız edici eksikleri giderilmiş, daha yavaş ama daha kontrollü ve kesintisiz maç temposu ortaya çıkarılmış.

Defans kısmına da birkaç kelimeyle değinmem gerekiyor: Savunmada da yapay zekâ oyuncularımız daha "futbola yakın" hareket ediyorlar, arapas kanallarını tıkamak niyetiyle kademe yapıyorlar, açıkların ortalarını kesmek için "üçlü sıkıştırmalar" deniyorlar. Ofsayt taktiğini daha başarılı uyguluyorlar, en önemlisi daha ağır temponun getirisi, başarısız ilk hamleden sonra hızlı toparlanıp ikinci hamleyi yapma imkânı buluyorlar. Savunmada ard arda hamle yapmayı (ve bol kart görmeyi) seven bir oyuncu olarak takdir ettim bu özelliği.

FIFA 14 > FIFA 13 > FIFA 12



DAHA SON SÖZÜMÜZÜ SÖYLEMEDİK

"Fantezi futbol" veya "Şöhretler karması" diye çevirebileceğimiz Ultimate Team modunda büyük değişiklikler yok. Ancak saha içi yavaşlıktan nasibini almış diyebilirim: 5 yerine 10 lig, dolayısıyla daha ağır bir gelişim hissi var bu sezon ama Ultimate Team bağımlısı olarak buna pek itirazım yok doğrusu. Futbolcu kartlarında "moral" özelliği gitmiş, yerine "sadakat" ve biraz daha ayrıntılı "kimya uyumu" gibi iki yeni sistem gelmiş. "FIFA eşittir U.T." diyecek kadar abartmasam da bu yıl da en az yüz saatimi bu modda yaşayacağıma eminim.

"Pro Clubs" daha derli toplu, "Drop-in" (11'e 11, çevrimiçi "Bağlan oyna") maçları daha düzenli, çok az kişiyle oynanan maçlardan hareketle stad kapasiteleri, maç atmosferi bilerek düşürülmüş. 22 kişinin oluşturduğu bağlantı sorunlarını göz önüne alınca (17 – 18 kişi ile bile kopmadan maç bitirmişliğim yok) 5'e 5 maç seçeneği eklenmiş. Ve gına gelen Barcelona – Real Madrid rekabeti yerine sanal beyaz takım – mavi takım çekişmelerine katılıyoruz. Unutmadan, şu yazıya noktayı koyduktan sonra kuracağım Oyungezer kulübümüze tüm PC ve PS3 oyuncularını bekliyorum (23 santrforlu, savunmacısız takımlar görüyorum sanki…)

Geçen yıl çok beğendiğim, kariyer, Pro Clubs ve U.T. den sonra en çok top koşturduğum Yetenek Oyunları (Skill Games) ise dekor değişiklikleri ile göze çarpıyor. Hedef olarak dev kutular, boş şişeler eklenmiş örneğin. Savunma ve kalecilerin de ilâve edilmiş olması ise hoş bir sürpriz oldu.

Diğer çok oyunculu modlar için sizi "*FIFA* çok oyuncuyla oynanır" kutucuğuna yönlendiriyor ve uzatma dakikalarında topa son dokunuşlarımı yaparak huzurlarınızdan hürmetlerle ayrılıyorum (efsane maç sunucusu Orhan Ayhan ağabeye saygılar.) Çok etkileyici ve büyük değişikliklerin olmadığı, gelgelelim menülerden saha içi tempoya, faul animasyonlarına kadar birçok özelliğin derlenip toparlandığı bir futbol oyunu var elimizde bu sezon. Yeni nesil konsolların çıkış tarihinin yaklaşması da "acaba *FIFA 14*, PS4 veya Xbox One aldırtacak oyunlardan biri mi?" sorusunu da beraber getiriyor. Cevabı iki ay içinde alacağız, mutlaka yeni nesil konsola özgü *FIFA*'nın Ignite motoru ile ilgili iki çift laf da edeceğiz yakında. O zamana kadar futbolcu kartı biriktirmeye, şişe hedeflemeye, öğle tatili maçlarına, kariyer ve futbolcu yapmaya devam. Ofsaytınız az, golünüz bol olsun.

HANGİ PLATFORM?

İptal edilen WiiU dışında, neredeyse tüm platformlara çıkan/çıkacak FIFA 14'ü PC, PS3 ve sürpriz şekilde iPad'de deneme olanağı buldum. PC - PS3 sürümleri çözünürlük, kontrol, oyuncu topluluğu gibi zorunlu - doğal farklar dışında aynı diyebilirim. Xbox 360 ve Xbox one'ın farkı ise Ultimate Team modunda Pele, Bergkamp, Gullit gibi unutulmaz şöhretlerin yer aldığı U.T. Legends özelliği. AppStore'dan ücretsiz indirilebilen (1 gb) iPad sürümünü kardeşimin tabletinde denedim, elime toplam 3. kez aldığım iPad'de keyifli bir oyun deneyimi yaşadığımı söyleyebilirim. Dokunmatik kontroller başarılı, grafikler iyi, yalnız spiker yok ve bazı modlar 5 dolar karşılığı açılıyor. PS Vita için tereddütlerim vardı, nitekim birçok oyuncunun 1.5 yıldır Vita'ya gelen 3. FIFA oyununa kadrolar hariç hiçbir geliştirme - ekleme yapılmamasını çok şiddetle protesto ettiği şeklinde bir gerçekle karşılaştım. Şimdilik durum bu, artık önümüzdeki nesil konsollara bakacağız...



Hakem pozisyona çok yakın…

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Bu futbol sezonunun da tartışmasız galibi, bir yıl boyunca bilgisayar ve konsolların garantili eğlencesi.

8,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** EA Sports → **Dağıtım:** Electronic Arts / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 139 TL → **Sistem:** Ekonomik
→ **Dijital İndirme:** 50 € (Origin) - 90 TL. (Playstore) → **Yaş Sınırı:** + 3 → **Dahası İçin:** www.ea.com/soccer/fifa

360 PS3 PC

PC

Mac



MEMORIA

PRENSES, BU GRAFİKLER SİZE ÇOK YAKIŞMIŞ -BERKAN CESUR

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ El çizimi grafikler şahane görünüyor!
- ✔ Hikâye anlatımı tam ayarında
- ✔ Oyun güzel bir kitap okumanın tadını veriyor
- ✖ Bulmacalar saçma ve gereksiz zor olabiliyor (yaşasın internet)



***WALKING DEAD*'DEN BERİ** hatrı sayılır bir adventure oyunu oynamadınız değil mi? Aynen, ben de öyle. Malum DLC de ağzımıza bal çalıp kaçtı, kaldık öyle bir köşede... diyordum kiii... her şey aylık dergi toplantımızda dağıtılan incelemelerden birinin bana yönlendirilmesiyle başladı, *Memoria* bu ay benim ellerimden geçecekti! Genel bir bakış attıktan sonra bende çok büyük heyecan yaratmadığı için işlerimin en sonuna erteledim kendisini. Tek söyleyebileceğim şey; ellerim kırılaydı da ertelemez olaydım. Baştan aşağı şahane bir maceraymış *Memoria*, en son söylemem gerekeni ilk başta söyledim ama, siz yine de heyecanla okumaya devam edin, değecek.

Memoria dünyasına girmeye karar verdiğinizde sizi ilk şaşırtan şey oyunun kendisinden ziyade boyutu olacak. 10GB'lık klasörün point & click bir macera için abartı olduğunu düşünüyordum ama oyunu açtıktan sonra "Azmış bile" diye iç geçirdim. Neden mi? Çünkü *Memoria*'nın tüm bölümleri, el çizimiyle birlikte modellenmiş onlarca farklı arkaplanda geçiyor. Grafikler bir macera oyunu için olabilecek en üst düzeyde. Bunun yanında bu şahane grafikler oyunun geçtiği fantastik evreni de oyuncuya öyle güzel aktarıyor ki, oynarken bir **Tracy Hickman** kitabı okuyor gibi hissettim.

Memoria



>

Deponia



>

The Night of The Rabbit



İKİ YOL VAR DEMİŞTİN...

Memoria, Prenses Sadja ve Geron adlı iki ana karakterin birbirinden bağımsız ama aslında tam göbekten bağlı hikâyesini anlatıyor. Sadja ile oynadığımız bölümler bariz bir şekilde Geron'un bölüm tasarımlarından çok daha uğraşılmış gibi görünse de, internete bakmam gereken "çok zor" bulmacalar haricinde sıkıldığımı hiç hatırlamıyorum. Oyunun ana sorunlarından biri maalesef ki akıl kârı olmayan bulmaca çözümleri. Kendisi *The Dark Eye: Chains of Satinav* adlı oynamadığım bir oyunun devamı olsa da çözümlerde zorlanmamın kesinlikle ilk oyunu oynamamam ile alakası yok. Hayır kendimden şüphe ettim, aptal mıyım ulan ben!?

Her şey Geron'un bir satıcıdan alacağı büyüye ödemeyi parayla değil başka türlü yapmasıyla başlıyor (tövbe yareppim, içiniz fesat). Ücret, bir bilmeceye cevap vermek ama bu bilmecenin "Pazardan aldım bir tane" gibi bir şey olmadığı da aşikâr. Bana kalırsa bilmece dediği an "Çocuk mu oynatıyoz la burada" diye büyücünün ağzına çakmak vardı ama oyunda öyle bir tuş bulamadım. Odada bir çaydanlık vardı, onu da kafasına geçirmeyi bilemedim. Ben böyle hinlikler düşünürken adam birden centilmenlik yapıp çay ikram edince yumuşadım ve bilmecesini dinlemeye tahammül ettim. Benim *Memoria* serüvenimden çıkan ders budur; çay teklif edilince insanlar yumuşar arkadaş.

Memoria'yı macera türünde sivrilten iki güzel öğe var; eşyalarla etkileşimin epey (epey dediysem, epey epey) çeşitli olması ve büyü sistemi. Açıkça söyleyeyim, bu masalsı grafikleri gördükten sonra, oyun sadece düz yolda hikâye anlatsa bile oynardım ben. Ama oyun bir de macera türünün demirbaşlarına büyülü düzeltmeler çekip işleri tatlı bir karışıklığa kavuşturmuş. Bir eşyayla etkileşime girmek, bir büyüyü sırf el çizimi birkaç grafik görmek için bile denemek heyecan verici. Genelde macera oyunları "bitirmek için" oynanan hırs oyunları olsa da, ilk defa bir macera oyununda sidik yarıştırmak yerine yeri göğü didiklemeyi seçtim, amaca ulaşmak yerine inşallah bu yaptığım doğru hamle değildir de birkaç çizim daha görürüm diye iç geçirdim. Bu neresinden tutsanız bir başarıdır.

Oyunun metinlerindeki tatlı ukalalık ise beni çeken noktalardan bir diğeri. Fantastik bir evrende sürekli ejder-büyü-kadim ilahilerden bahseden tini mini hanımlardansa, ağzına vurulası ukala ablaları görmeyi yeğlerim ki *Memoria* bunu da çok iyi başarıyor. (Prensesi bana alalım mı?)

İncelemeyi ilginç bir yorumla bitireyim ki *Memoria*'nın gerçekten kayda değer bir oyun olduğu güzelinden aklınıza kazınsın: DLC'si çıksa alırım!



Oyun çizimlerinden herhangi birinde ömrümü geçirmeye razıyım.



Sadja tam bir ped reklamlarındaki özgür abla.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Farenizin sol tuşu sizden bıkacak ama buna değecek.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Daedalic Entertainment → **Yayımcı:** Daedalic Entertainment → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** -



ÖZÜR -ÖMER AKDAĞ

Her şey Final Fantasy X-2 ile başladı. Efsanevi oyun *Final Fantasy X*'un hatırasına ihanet eden tamamen ticari bir oyundu. Sonra *XII* geldi. Oyun olarak belki iyi sayılırdı ama bir *Final Fantasy* olarak berbattı. *XIII* hakkında kötü bir şey söylemek istemiyorum, güzeldi, ama eskilerini de aratmıyor değildi. Ve sonra *Final Fantasy XIV* geldi. **Square Enix**'in, dünyanın en güzel oyunlarını yapan bir firmadan dünya not ortalaması 50 olan bir *Final Fantasy* ana oyununu piyasaya sürebilen bir firmaya dönüşebildiğini açıkça görmüş olduk. Ama görünen o ki Square'de birileri "*Dibe vurduysak ne olmuş? Elbet çıkarız!*" diye masaya yumruğunu vurmuş.

A Realm Reborn, yerden yere vurulan *FF14*'ün 3 yıl daha üzerinde çalışılıp özür babında yeniden piyasaya sürülmüş hali. Ve endgame'e henüz geçmemiş halimle erken konuşmak istemesem de, şu ana kadar gördüğüm kadarıyla: Bu sefer olmuş.

YILLARDIR TANIŞIYORMUŞUZ GİBİ

FF14 klasik yapıda bir DVO. Öncelikle fazlasıyla detaylı karakter yaratma ekranında dış görünüşümüzü ve sınıfımızı belirliyoruz. Oyunda 5 ırk ve 7 sınıf var. Bu 7 sınıfın 5'i savaşçı, 3'ü büyücü. *FF14* dünyasında bütün ırklar gayet kaynaşık bir şekilde yaşadığından 3 büyük şehrin hangisinde başlayacağınızı sınıfınızın locasının nerede olduğu belirliyor.

Bir "*hoş geldin, beş gittin*" faslının ardından oyun boyunca sürekli karşınıza çıkacak "şu hayvandan 4 tane öldürüver", "şu mektubu yan bölgedeki arkadaşa götürüver" tarzı DVO'lara az çok aşina olan herkesin iyi bildiği klasik görevlere işe başlıyoruz.

Oyunun savaş mekanikleri de gayet bilindik tarzda. Seviye atladıkça yeni özellikler kazanıyor, bunları hotbar'ımıza ekliyor, kısayollar aracılığıyla savaş sırasında hangileri gerekiyorsa sırasıyla kullanıyoruz.

Dediğim gibi *FF14* klasik DVO yapısında bir oyun. Türü baştan tanımlamasını beklemeyin. Ama bekleyebileceğiniz bir şey varsa o da güzel ve içerik bakımından zengin bir dünya.

FF14'ün geçtiği Eorzea gerçekten de göz okşayıcı, insanı içine çeken bir dünya. Gece yağmur yağarken ormanlarda dolaşmak, yıldızlar eşliğinde çöllerde avlanmak, limanlardan güneşin batışını izlemek hep iyi hissettiren şeyler. Şehirler deseniz zaten birbirinden çekici.

İçerik zenginliği konusuna gelecek olursak. Öncelikle çok çok uzun bir ana görev serisi var. Oyunun dünyanın en derin senaryosuna sahip olduğunu ya da eski *FF*'lerin kalitesinde olduğunu katiyen söyleyemem. Zaten "zavallı aşağılık ırklar kendi kendilerini yönetmeye çalışıyor ama aslında bizim üstün irademize ihtiyaçları var muhahah" tipi kötü adamlardan oyun dünyası olarak kökten kurtulmak zorundayız artık bence. Ama hani o kadar da kötü değil genel olarak. Kendisini umursatacak dereceye 20. seviyelerdeyken gelebiliyor ama kaptırınca da akıyor gidiyor.


Eorzea'dan manzaralar

Eorzea Sakinlerine Öneriler

- Ana hikâye görevlerini boşlamayın. Özellikle 20'lerinizin başında Grand Company gövelerine ve bineğinize ulaşabiliyorsunuz ki önemli şeyler bunlar.
- Ana hikâyeyi az çok takip etmek istiyorsanız oyuna Limsa Lominsa şehrinde başlamayın. Korsan aksanıyla yapılan bir konuşmayı dinleyince az çok anlayabilirdiniz ama oyunda genelde seslendirme yok ve korsan aksanıyla yazılan bir yazıyı anlamaya çalışmak kriz geçirtebiliyor.
- Bir eşyayı yeterince uzun süre kullanırsanız onunla aranızda %100 spiritbound oluşuyor. İşiniz bittiğinde onları satmayın. Bir süre sonra materia'lara dönüştürebiliyor, soketli eşyalarınıza takabiliyor ya da taktırabiliyorsunuz.
- Belli sayıda Grand Company Seal kazanabiliyorsunuz. Sınıra gelmeden harcamayı unutmayın.
- Düşmanların alan etkili saldırıları kendini belli ediyor. Görür görmez işi gücü bırakıp uzaklaşın.
- Biraz tuzlu da olsa her yere teleport ile gitmenin rahatlığı hiçbir şeyde yok. Cepte birkaç bin gil kesin bulundurun.



Seni gördüm, daha bir hoş geldim

Loncaların kendilerine ait bayağı özenilmiş görev serilerinin yanı sıra seviyenize uygun olarak sağdan soldan aldığınız klasik görevler de bol keseden oyunda bulunuyor. Bu klasik tipteki görevler dışında "**levequest**" ve "**FATE**" adı verilen iki görev yapısı daha var.

Levequest'leri bir bölgenin levequest sorumlusundan (adları Levemete) alıyorsunuz. Bunların diğer görevlerden farkı istediğiniz zaman tekrar tekrar yapabilmeniz ve seçtiğiniz zorluk ile görev yapma hızınıza göre ekstra ödül almanız. FATE (Full Active Time Event) ise oyuna dinamizm katan yapıların başında geliyor. Bunlar o sırada meydana gelen ve her oyuncunun katılabildiği aktif görevler. Haritayı açıp baktığınızda mor bir çember şeklinde görülen FATE'lere katılmak için o bölgeye gitmeniz yeterli. Seviyeniz çok düşükse ödülünüz az oluyor, çok yüksekse seviyeniz senkronize ediliyor ve öyle katılıyorsunuz. Kısacası herhangi bir katılım sınırlaması yok. Ödülünüz de katkı derecenize göre belirleniyor. "Bilmemne yaratıkları sapıttı, şehre saldırıyorlar" ya da "bu adamın acilen şuraya gitmesi lazım, yolda onu koruyun" şeklindeki FATE'lere genelde oyuncular üşüştüğünden en fazla 5-10 dakikada bitiyorlar ama bulunduğunuz bölgede her zaman bir ya da birden fazla FATE bulunuyor. Bir şekilde boş kalmayı başarabilmişseniz FATE'ler ekstra tecrübe puanı için her zaman iyi seçenekler.

Bunlar dışında elbette 4 kişilik zindanlarımız var (20'ye yakın). Şimdiye kadar girdiklerimin hepsi de çok güzel tasarlanmış, bambaşka atmosferlere sahip yerlerdi. Zindanlardaki boss'ları alt etmek için normal savaşın dışında değişik atraksiyonlara girmeniz de gerekebiliyor (destek gelmemesi için kapıları kapalı tutma, ek birimlerin zindanın kolonlarını kırmasını engelleme gibi). Tabii benim gibi DPS oynuyorsanız bir zindana girebilmek için yarım saatten fazla sıra beklemeyi göze almalısınız.

Tabii bu içerik zenginliğini başka bir seviyeye çıkaran sınıf sisteminden bahsetmemek olmaz. Hemen 10. seviyeden itibaren istediğiniz sınıfa ait loncaya kayıt yaptırıp onun görevlerini yapmaya ve o sınıfta seviye atlamaya başlayabilirsiniz. Sınıflar arasında geçiş için de tek yapmanız gereken silahınızı değiştirmek. 30. seviye büyücünüz asasını bırakıp eline baltayı aldığı zaman 1. seviye maradurer oluveriyor. İşin güzel yanı geliştirdiğiniz sınıflara ait bazı yetenekleri diğer sınıflarınızı oynarken de kullanabiliyorsunuz. Büyük bir esneklik söz konusu yani. Bir de 30. seviyeden sonra doğru iki sınıfı birleştirerek oluşturabileceğiniz 9 adet özel sınıf açılıyor ki bunların sunduğu oyun tecrübesi diğerlerinden bayağı bir değişik (örneğin paladin olmak için lvl 30 gladiator ve lvl 15 conjurer olmanız gerek).
Bu arada zanaat olayına da kısaca değinmekte fayda var. Sınıf değiştirir gibi silahınızın yerine olta, tava vs. koyduğunuzda direkt olarak ilgili zanaate geçiş yapmış oluyorsunuz. Savaşmaktan yorulduğunuzda ufka doğru balık tutmak gibisi yok.

Kısacası arkadaşlar oyundan içerik fışkırıyor. Ana görevi ilerletmeye niyetlenip *"aman şu yan görevi de yapayım gitmişken", "aman şurada bir FATE varmış", "hadi buraya gelmişken bölgedeki hayvanlardan avlayıp listemi doldurayım", "bu nehirde balık tutmuş muydum?", "*şu zindana da hiç girmemiştim sanki" diye diye onlarca saat geçirebilirsiniz.

PEKİ, BU OYUN KİMLER İÇİN?

Yıllardır klasik yapıdaki DVO'sunu oynayıp farklı bir şeyler denemek isteyenler için değil bir kere. *FF14* ufak tefek hoş yeniliklere sahip ama dediğim gibi devrimsel olmaktan da son derece uzak. Yapı olarak *World of Warcraft* neyse, üç aşağı beş yukarı *FF14* de öyle.
Ama şu dünyada şimdiye kadar bıkacak kadar DVO oynamamış, kendini adayacağı oyunda çok bir orijinallik aramayan; oyunun yalnızca güzel, içi dolu bir şekilde karşısına çıkmasını ve de arkasında da onu güncel tutacağı konusunda güvenebileceği büyük bir firma olmasını bekleyen bir kitle de var. Bu kitle için seçilebilecek bir numaralı oyun *World of Warcraft*'sa ikinci sırada da artık *Final Fantasy 14* var. Diyorum ama bunun son sözüm olmadığını ekliyor, kendime kıvırma payı bırakıyorum. Önümüzdeki aya kadar endgame'i de görelim önce de…





Başımızın belası İmparatorluk'la oyunun biraz ilerlerinde tanışıyoruz

→ **Tür:** DVO-RYO → **Yapım:** Square-Enix → **Dağıtım:** Square-Enix / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 72 TL
→ **Dijital İndirme:** Playstore (48 TL) → **Yaş Sınırı:** 16 → **Dahası İçin:** finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_XIV

Sunucu Durumu

Oyun beklendiğinden çok daha büyük bir ilgiyle karşılandı ve şu an toplam 1 buçuk milyon, günlük de 700 bin kullanıcıya yaklaşmış durumda. Bu nedenle ilk başlarda bayağı bir sıkıntı yaşandı, hatta sıkıntıların önüne geçmek için birkaç haftalığına oyunun dijital satışları durduruldu. Şu an Avrupa sunucuları tamamen dolu, yalnızca Amerika sunucularında oynayabiliyorsunuz. Mesafe dolayısıyla çok iyi bir internet bağlantınız yoksa yoğun saatlerde uzun yükleme süreleri, NPC'lerin geç oluşması gibi sorunlarla karşılaşabiliyorsunuz.



Grand Theft Auto V

Göç çağımızın en büyük problemlerinden. Şehirler ile kırsal alan arasındaki kültürel ve ekonomik uçurumun derinleşmesi durumu daha da kötüye götürüyor. Bu büyük göç altında en çok ezilen şehirler 13 milyon nüfusuyla Karaçi, 14 milyon nüfusuyla İstanbul ve 17,8 milyonluk nüfusuyla Şangay. Şu sıralar, çok da tanınmayan bir şehir olan Los Santos'ta da, geçen bir ay içinde gerçekleşen 18 milyonluk göç sebebiyle hayat durma noktasına gelmiş durumda. Analistler şehir nüfusunun bir sene içinde 25 milyona ulaşacağı endişesini taşıyor.

- TUĞBEK ÖLEK



Trevor, Franklin ve Michael. Oyun dünyasının en kel alaka kahramanları.

GTA V'İ YAPAN KAFAYI ANLAMAK MÜMKÜN DEĞİL. Düşünün ki elinizde bugüne dek bir oyuna ayrılmış en büyük bütçe var, dünyanın gelmiş geçmiş en büyük oyununu yapmaya hazırlanıyorsunuz. Markanız zaten efsane ve milyonlarca oyuncu o oyunu çıktığı gün almaya dünden hazır. İşinde ustalaşmış büyük ve kaliteli bir ekibiniz var. Ve kariyerinizin öyle bir noktasındasınız ki ne isterseniz yapabilirsiniz, kimse kararlarınız hakkında hesap sormaya cesaret edemez. Bütün oyun geliştiricilerin en büyük hayali değil mi bu, olmak istedikleri yer… ve bu sizin ellerinizde. Peki siz ne yapıyorsunuz? Dünyada çirkin, pis, iğrenç olan ne varsa bu oyunun içine dolduruyorsunuz.

Hırsızlık, cinayet… Bunlar zaten GTA'nın alışık olduğu temalar, bunlardan bahsetmiyorum. Biraz daha yakından bakın, mesela en yakın dostların birbirine ihaneti oyunun en önemli temalarından biri. Kendi çıkarları için en korkunç suçları işlemeye hazır devlet kurumlarından geçilmiyor. İnsan olarak en sevmediğimiz tipler, geleceğini aşkına tercih edenler, hiç suçluluk duymadan aldatan eşler, şımarık değer bilmez çocuklar, sizi sürekli aşağı çeken aptal arkadaşlar, zayıf insanları sömürenler, kariyerini ve egosunu şişirme merakındakiler, paranın onu tanrı yaptığını sananlar… Hepsi burada, kimse unutulmamış. Popüler kültürün ürettiği çarpıklıklara ne dersiniz? Kendini dünyanın lideri sanan genç teknoloji yatırımcıları, cep telefonu çılgınlığı, ün peşindeki insanları sömüren reality show'lar, yalandan gurular. İnsanlığın düşebileceği en alçak pozisyonları; zihinsel özürlüleri sömüren uyanıklardan uyuşturucu için kendini pazarlayan bağımlılara kadar sektirmiyor GTA V. Liste uzuyor ve uzadıkça fark ediyorum ki gerçekten bu dünyada nefret ettiğim ne varsa GTA V'in içinde yer alıyor.

Rezervuardan sanat olur mu?

Sana dünyaları veriyorlar ve istediğini yapmakta özgürsün, sen onun içini pislikle dolduruyorsun. Bu kafayı anlamak mümkün değil. Bunu baştan kabul etmeliyiz. Kabul etmeli ve belki de boşuna sorgulamamalıyız… Bu kadar pisliğin tıkıştırıldığı bir dünyanın nasıl bu kadar güzel olabildiğini. Bu hayat işte... o kadar da önemin yok. Sandy Shores'un ortasından yol geçiyor, o yolun kenarında bir motel, onun eskimiş paslanmış tabelasının altında bir kaya var, bir de çalı. Arabalar geçiyor toz kaldırarak, çalı her defasında sallanıyor, kaya kıpırdamıyor. Ve Los Santos'un her neresinde, her ne yaşıyorsan sen, ne kadar manyakça, ne kadar aşırı olsa da, ne çalının umurundasın, ne de kayanın. O yüzden çok da kurcalama… Dünyanın bütün pisliklerini toplayıp onlardan güzel bir şey yaratan adamı anlayamazsın, aynı sağır olup da dünyanın en güzel senfonileri yazan adamı anlayamadığın gibi, alık ve sıradan bir kadın resmine hayatın anlamını sığdıran adamı anlayamadığın gibi.

Belki bunu anlayamayacağız ama GTA V'de çok bariz göz önünde olan bir dolu gerçek, daha oyunun ilk saatlerinde kolayca bulacağınız bir dolu anlam var. İnsanlar ne kadar çirkinleşirse çirkinleşsin, bu ne anlama gelirse gelsin, bu dünya güzel bir yer. Yatınızı dalgaların üzerinden okyanusa doğru sürerken, Chilliad Dağı'ndan derin bir vadiye doğru bisikletinizle inerken, aşkın bir nehrin şelalelerinin yanından arabanızla geçerken, şehrin ışıklarının üzerinden gece vakti uçağınızla süzülürken ve en çok da gün batımlarında sizi hayran bırakacak bu dünya. Şehirlere tıkılmış ve onun dışına adım atmaya hali ve cesareti olmayan bizlere dışarıda halen güzellikler olduğunu hatırlatacak oyun. Ve GTA V için Rockstar North'un yarattığı dünyanın detayına, güzelliğine, derinliğine öylesine şaşırdık, şaşırıyoruz ve şaşıracağız ki çok uzun süre hiçbir oyunun bu konuda ona yaklaşabileceğine inanmayacağız.

GTA'nın üç yolu

Bu muhteşem dünyada var olmanın, yani GTA V'i oynamanın üç farklı yolu var. Birincisine Beavis & Butthead diyorum ben, yani "yaş küçük, IQ düşük". Yüzünde kocaman bir gülümsemeyle "Hebele hehe, bak nası yumruk attım, bak kafası yarıldı eheheh" diye oynamaktan bahsediyorum. Bedelleri olmayan bir dünyada yapabileceğiniz manyaklıkların sınırı yok. Durduk yere yoldan geçenlere saldırmak, gökdelenlerin tepesinden paraşütsüz atlamak, sırf aşağıda ne var diye meraktan arabayı viyadükten aşağı sürmek. Hepsi çok temel ortak bir içgüdümüzü besliyor: Merak. GTA V bir etki-tepki cenneti. Deneyebileceğiniz, size "Ne olacak acaba?" dedirten şeylerle dolu. Ve çoğu zaman denediğiniz şey sizi şaşırtmayı başarıyor. Mesela Trevor'la gidip Michael'ın arabasını çalsam ne olur? Michael açıp saydırıyor. Şaşırıyor ve eğleniyorsunuz. "Acaba daha nasıl çıkarabilirim suyunu" diye merak ediyorsunuz, "daha manyakça ne yapabilirim?"

GTA V oynamanın ikinci yolu centilmenlik. Yani bu dünyanın ne kadar çarpık olduğunun ve karakterlerin yaptıklarının ne denli kötü olduğunun gayet farkındasınız, malum "yaş büyük, IQ yüksek". Ama oyuna ve bu üretime olan saygınızdan, bu büyük oyunu oynamak istediğinizden, elden geldiğince temiz oynuyorsunuz. Yayalara çarpmıyorsunuz, boş vakit geçsin diye suç işlemiyorsunuz, bir tercih hakkınız varsa iyiden yana kullanmaya çalışıyorsunuz. Ama oyun zaman zaman sizi çok zorluyor, biraz rahatsız olarak o fazla pürüzlü kısımlara katlanıyorsunuz.

Üçüncü yol ise bu oynadığınızın bir hiciv, yani yergi, yani taşlama olduğunun farkında olmaktan geçiyor. Buna gavurlar nasıl diyor, "*satire*", ne güzel bir kelime. Modern hayatın acımasız bir eleştirisi bu ve bu yüzden yaptığınızın doğru veya yanlış olması umurunuzda değil. Çünkü biliyorsunuz ki Trevor zavallı bir mahkûma elektrik verirken veya kerpetenle dişini söker-



Sizi kovalayan polis arabalarından kaçması biraz kolaylaşmış.



Yeni görev tipi Heist'ları adım adım planlıyorsunuz. Her Heist için iki farklı yoldan birini seçip, ekipte yer alacakları seçebiliyoruz.



ken siz aslında dünya üzerindeki işkenceleri protesto ediyorsunuz. Zaten hayat yaptığınız her şey için bahaneler üretiyor öyle değil mi? (Yazı boyunca vereceğim ilk ve tek spoiler'dır bu, özellikle yaptım ki belki oynamamış olanlar o noktaya geldiklerinde bir parça hazırlıklı olurlar.)

Elbette bunların varyasyonları veya daha niş alternatifleri olabilir. Ama sanırım GTA V oyuncusunun ruh halini hayli güzel özetliyor bu üç yol. Peki, siz GTA V'i oynarken hangi yolu seçiyorsunuz? Elbette üçünü birden. Bir an geliyor sırf bir yaya çarpmamak için uçurumdan aşağı uçuyorsunuz, bir an geliyor içi dolu bir otobüsü trenin üzerine sürüyorsunuz. Çünkü insanın halet-i ruhiyesi ve dürtüleri sabit değildir, tutarsızdır, andan ana değişir ve GTA V bunu çok iyi anlıyor. Siz karşınızda ne bulmak istiyorsanız o hale gelmeye hazır bekliyor. Ve GTA V aynı sizin moddan moda geçişiniz gibi, karakterden karaktere geçiyor, size **Franklin**'i, **Michael**'ı ve **Trevor**'ı veriyor. Bu karakterlerin farklılığı sizin oyunu farklı farklı yollardan deneyimleme huyunuzu iyice pekiştiriyor. Bu oyunun dehası biraz da burada yatıyor.

Editörün Sefaleti

Fazla felsefe yapıyorum belki, kusuruma bakmayın. Çünkü GTA V'in incelemecisi olarak (hakimi diyecektim, şımarıklık olmasın diye kelime türettim), aslında çok da kızgınım. Düşünün bir oyunu incelemeye çalışıyorsunuz, hem de sekiz sayfa dolusu, hem de yılın en önemli oyunu. Başınıza gelebilecek en sinir bozucu şey bütün dünyanın işi gücü bırakıp bu oyunu konuşması. CNN haber bülteninden 9GAG'e kadar yer gök GTA V dolu. YouTube'da şu an için GTA V videolarının sayısı 3 buçuk milyonu aşmış

Los Santos, Liberty City'den daha mı büyük?

Saçma bir soru oldu biliyoruz, çünkü Rockstar zaten açıklamıştı: GTA V tek başına GTA IV, San Andreas ve Red Dead Redemption'ın toplamından büyük. Her ne kadar net söylememiş olsalar da bahsettiklerinin yüzölçümü olduğunu tahmin edebiliyoruz.

Ancak Los Santos şehir olarak Liberty City'den büyük hissettirse de aralarında devasa bir fark yok. Çünkü Los Santos'un aksine Liberty City'de şehir dışındaki taşra bölgeler hiç yoktu. San Andreas'ın üçlü şehirleriyle kıyaslayınca da fark aslında çok büyük değil. Çünkü harita içinde şehir merkezinin topladığı alanın yüzdesi San Adreas'a göre yaklaşık yarı yarıya azalmış. Anlayacağınız GTA V'de asıl büyüyen şehirler değil şehrin dışında kalan taşra alanlar. Zaten oyunla birlikte gelen haritaya bakınca net olarak görüyorsunuz, Chiliad Dağı tek başına Los Santos kadar yer kaplıyor.

Bu da Rockstar North'un bir parça şehirlerin dışına çıkıp açık alanlara yayılmak istediğinin göstergesi. O muhteşem doğaya kendimizi verdikçe bunun ne kadar iyi bir fikir olduğunu görüyoruz. Haritanın çevresini saran plajlar, açıktaki küçük adalar, dağlar, vadiler, çöller, keşfedilecek o kadar çok şey var ki bir noktadan sonra tatile çıkmış ama yapılıp görülecek şeylerin fazlalığı karşısında afallamış gibi hissediyorsunuz.



Trevor aşırılıkları ile rahatsız edici olabiliyor. Ama onun manyaklıkları sık sık da güldürüyor sizi.

durumda. ABD'de federal hükümetin kapısına kilit vuruldu, bütün çalışanlar evlerine yollandı ama hepsi rahat rahat GTA V oynayabildikleri için hayatlarından memnunlar. Kazara üçüncü dünya savaşı çıksa kimsenin haberi olmayacak.

Sevdiğimiz oyunlar hakkında konuşmayı seviyoruz eyvallah ama burada işini yapıp ekmeğini kazanmaya çalışan biri var değil mi? Ben daha tek satır yazamadan oyunla ilgili her sırrı çözüp, her detayı konuşup, olabilecek bütün yorum kombinasyonlarını tüketirseniz biz ne halt edicez burada! Üzgünüm ama bana felsefeye dayanmaktan başka çıkar yol kalmıyor. Neyse ki oyun üzerine yaratılan bu devasa kakofoninin pek azı oyunu anlamaya yaklaşabiliyor.

$Gd_3Th_2Au_6$

Aslında çok uzaklara bakmaya gerek yok, oyunun adı formülü çözmeye yeter. Grand Theft Auto'nun tam kelime karşılığı Araba Hırsızlığı. Aslında ilk GTA yapılırken adını Race'n'Chase koyacaklarmış ama bakmışlar bu isimde bir oyun var zaten, Grand Theft Auto olmuş. Ama ben kökenini ve anlamını bir kenara bırakıp bu üç kelimeyi oyunun ruhunu anlamada anahtar kelimler olarak kullanmak istiyorum izninizle.

Grand: İçinde kaybolacağınız canlı bir dünya. Öylesine büyük ve öylesine ince işlenmiş ki oyunun içindeki her inceliği görmeye hiçbirimizin ömrü yetmez. Sadece şehirdeki her binanın, sahil evlerinden şehir merkezindeki gökdelenlere, tek tek ve özenle tasarlanmış olması bile aklımı almaya yetiyor benim.

Theft: Bu, yolda gördüğünüz herhangi bir arabayı çalıp devam edebildiğiniz bir dünya. Yıldızlarınız sönene kadar kaçtığınız sürece her dilediğinizi yapabilirsiniz. GTA'nın sıkıcı bir simülasyon değil eğlenceli bir oyun olmasının sebebi de bu. Size merak edeceğiniz, deneyebileceğiniz bütün bir dünya sunuyor ve bu denemeler çoğu kez komik olaylar, saçmalıklar, hızlı aksiyon ve hastaneden hiç bozuntuya vermeden yürüyerek çıkmanız şeklinde dönüyor.

Auto: Bence GTA V'in en az görülen, konuşulan, takdir edilen yanı bu. GTA'nın damarlarında benzin akıyor. İçinde yapabileceğiniz bin şey de olsa, tenis kortlarından sinemalara kadar,

GTA'nın en eğlenceli, en dolu yanı daima araba sürmektir. İnanmıyor musunuz? Girin kendi istatistiklerinize bakın bakalım oyunun yüzde kaçı araba sürerek geçmiş. Elbette buna diğer araçları da eklemeli çünkü kullanabildiğiniz toplam araç sayısı 257. Bunların hepsi kendi karakterine ve detaylı modellere sahip, hiçbiri kopyala yapıştır değil.

Elbette bütün bunları Rockstar'ın kinayeli, bol esprili ve oyuncunun kalbini inceden görmeyi bilen diliyle sarmalı. Oyunu oynarken bu dilin inceliği yüzlerce kez çıkacak karşınıza.



Rockstar Advanced Game Engine

GTA V'in inanılmaz dünyasının arkasındaki güç, San Diego stüdyolarında geliştirilen RAGE motoru. İlginçtir, Rockstar bu motoru ilk olarak Table Tennis oyununda kullanmıştı. Daha sonra GTA IV, Red Dead Redemption ve Max Payne 3'e yine bu teknoloji hayat verdi. Rockstar'ın açık dünya oyunları içinde bu motoru kullanılmadığı tek oyun LA Noire. Onun biraz daha farklı hissettirmesi bu yüzden olsa gerek. GTA IV ile V arasındaki grafik kalitesi ve detay seviyesi öylesine büyük ki, bu oyunun PS3 ve Xbox 360'da çalıştığına inanması çok zor. İlk yüklemede hayli vakit alsa da bütün haritayı yüklemesiz kaldırması ve karakterler arası geçişte yüklemeleri gayet hızlı yapması şaşırtıcı.



Her karakterin özel yetenekleri var. Franklin trafikte zamanı yavaşlatabiliyor.

Radyodaki bir reklâmda, TV'deki çizgi filmde, köşe başında dikilen çatlak herifte, bir duvar yazısında. Liberty City'de nam salan bir Doğu Avrupalıdan bahsedecekler, CJ'in eski mahallesinde başınıza iş alacaksınız, kendinizi bir anda *No Country for Old Men*'in başlangıcında bulacaksınız. İşte bu tatlı dil de formülün gizli bileşeni.

İşe bakar mısınız, sayfalar geçti ve ben daha GTA nedir sorusundayım. Daha az önce oyunla ilgili konuşulacak bir şey bırakmadınız diye yakınıyordum hâlbuki. Görünen o ki daha aylarca konuşsak da bitiremeyeceğiz GTA'yı. Karşımızdakinin ne denli büyük bir eser olduğunu daha iyi ne anlatabilir... Düşünüyorum bu seviyede bir oyun, en azından kıyaslayabileceğimiz bir oyun var mı diye. Aklıma gelen tek isim *Skyrim*, en azından harcanan emeği kıyaslamak, yaşayan bir dünya yaratmak açısından. Ama o da kısa kalıyor. Ve hayır, elime alıp da oynamadan *Watch Dogs*'u kıyaslama gafletine düşmeyeceğim. Merak ettiğim bu nevi şahsına münhasır bir örnek midir, yoksa GTA V oyun dünyasında yeni bir dönemin başlangıcı mı?



Hacı bozuk bu senin meyve: iFruit

GTA V çıkar çıkmaz en konuşulan olaylarından biri iFruit oldu. Yani oyunun resmi Companion App'ı (Eşlik Uygulaması desek buna nasıl olur?). Ancak Social Club'daki sorunlar yüzünden ilk günlerde aplikasyona ulaşmak mümkün değildi. Haliyle merakımız da arttı. Ama sonunda iFruit'i indirip denediğimde büyük hayal kırıklığına uğradım. Köpeğimiz Chop'u eğitme, arabamızı modifiye etme, Life Invader'da takılma… Rockstar'ın vaat ettiği her şey kof çıktı. Açıkçası Chop the Dog ömrümde gördüğüm en kötü Flash bozması mobil oyun. Bıraksalardı Chop'u oyunda eğiteydik, çok daha iyiydi. Araba modifikasyonu ise sadece oyunun karakterlerinize verdiği ilk araçlar ve üç beş seçenekle sınırlı. Kısacası beş para etmez. Bu kadar büyük ve güzel bir oyuna yakışmamış bu eşlik uygulaması.



Los Santos'u gezmenin pek çok yolu var ama bütün şehri kuş bakışı görmek bir başka.

Zamanın karlı başlangıcı

Bunu zaman gösterecek ama gelin biz önce GTA V'in başlangıcına gidelim. Aslında nasıl da naif ve yavaş başlıyor oyun… Michael ve Trevor'ın bundan on sene önce başlarından geçen ve sonu pek tatsız biten soygun macerasıyla giriyoruz bu dünyaya. Los Santos'da dahi değiliz. Bu ilk görev herhangi bir aksiyon oyunundan çok da güçlü değil. Arkasından geleceklere dair bir fikrimiz olmasa hayal kırıklığı bile yaratabilir. Belli ki bir kasıt var burada. Rockstar akıl sağlığımızı dert ediyor kendine ve bu dev dünyanın kapılarını yavaş yavaş aralıyor.

Bu yüzden oyunun üç ana karakteri ile de bir anda tanışmıyoruz. Başta Michael ve Trevor'ı çok kısa görüyoruz belki ama gerçek anlamda hayatımıza ilk giren Franklin. Başta olan bitenler Franklin'in mahallesi ve Los Santos'un merkezi ile sınırlı. Ama GTA V ufak ufak açılmaya başlıyor ve bizi yeni karakterlerle, yeni mekânlarla tanıştırıyor. Michael'la aile sorunlarımızın içinde boğulup Franklin'le bize dar gelen mahallemizden kaçmaya çalışırken, Trevor ile deliliğin sınırlarını zorluyoruz boyuna. Aslına bakarsanız tek başına bu üç karakter çok da matah değiller. Ne hikâyeleri ne de karakterleri tek başlarınayken bir CJ veya Niko ediyor. Ancak üçünü bir araya getirdiğinizde ortaya çıkan kimya ve hikâye bende önceki GTA'lardan daha fazla iz bıraktı.

Bu trionun başrolü alması bize bugüne dek hiçbir GTA'da görmediğimiz bir özgürlük veriyor. Önceki GTA'lar ne kadar iyi olurlarsa olsunlar GTA V kadar uzun süreler oynatmıyordu kendini, bir noktada sıkılabiliyordunuz. Ama GTA V'de azıcık sıkılır gibi olsanız elinizdeki karakteri değiştirip farklı bir şeyle devam edebiliyorsunuz. Hem bu sayede haritanın sapa bir noktasında kaldığınızda, mesela bir görevi veya yarışı bitirmişseniz, medeniyete doğru direksiyon sallama derdinden de kurtuluyorsunuz. Böylece Rockstar bugüne kadar GTA'larda en çok canımızı sıkan sorunlardan birini bütünüyle çözmüş oluyor. İşte buna bayılıyorum ben, oyununun bozuk ya da zayıf yanlarını görüp bir dahaki sefere onu yaratıcı yollarla çözebilenlere. Karakterden karaktere kuşbakışı geçişler ve her karakteri farklı hallerde bulmak da işin kaymağı. Trevor en yüksek dağın tepesinde üzerinde sadece donla uyanıyor geceden kalma, oraya nasıl geldiğine dair hiçbir fikri yok belli ki. Hiç şaşırmıyor, gayet cool, "Kahvaltı için bir iki dağcı bulayım da yiyeyim" diye başlıyor güne.



Grand Heist Auto

GTA V'in seride düzelttiği diğer bir şey görevlerin zorluğu ve geçiş sistemi. Eskiden arada kimi görevler kazık kalırken oyun bizi görevleri geçmeye zorlardı, kafanızda yolacak saç kalmayana kadar. GTA V'de hem hiçbir görev oyunu kilitleyecek kadar zor değil, hem de görev içinde kritik noktalarda checkpoint'ler konmuş. Bütünüyle çiçek tarlasında yürümeye de dönmemiş. Kimi görevlerde birkaç tekrar yapmak gerekiyor ama benim oyunda bunaldığım, darlandığım olmadı. Zaten iş o noktaya gelirse oyun size görevi toptan atlama hakkını da tanıyor. Ben yeni eklenen büyük soygunların da (Heist) hastası oldum. Ağır ağır yan görevleri tamamlayıp o büyük güne hazırlanmak ve zamanı gelince bütün ekip heyecanla büyük soyguna dalmak çok güzeldi.

GTA V'in seride çözdüğü üçüncü önemli prob-





Lazlow Jones GTA Radyolarını Yaratan Adam

GTA V'de karşınıza bir dolu karakter çıkıyor ama aralarında en sefili Lazlow. Fame or Shame isminde iğrenç bir Reality Show'un sunucusu Lazlow ve Michael'ın kızını programına çıkarmaya kalkınca başına gelmeyen kalmıyor (Trevor amca naber?).

İlk defa oyunda kendisini gösterse de Lazlow ile ilk tanışmamız değil bu. Çünkü GTA III'den bu yana bütün GTA oyunlarında radyo spikeriydi o. Chatterbox, V-Rock gibi kanallarda az dinlemedik sesini. İşin daha da güzel yanı Lazlow'u oynayan ve seslendiren oyuncunun adı da Lazlow ve kendisi bütün GTA radyolarının yazarlarından. Bu da yetmez, aynı zamanda bütün radyoların prodüksiyonunu yapan da o. Yani GTA radyosu dediğimiz efsaneyi yaratan, birbirinden ilginç radyolara can veren kişi kendisi. Belki GTA V'de sinir bozucu bir karakter olabilir ama benim için bir radyo kahramanı.

lem "ana görev bittikten sonra ne yapacağız" sorusu. Önceki oyunlarda takılabildiğiniz aktiviteler vardı yine ama sizi çok da uzun süre devam ettiremiyordu oyun. Modlar sağ olsun, ancak PC versiyonu uzun soluklu oluyordu. Ama GTA V'in ana görevler haricindeki içeriği öylesine zengin ki çoğu oyuncu son jeneriği gördükten sonra da yapacak kamyon dolusu şey bulabilir. Yok, zaten ana senaryoyu çok yavaş ilerletiyor, haritada yapılacak her şeyi sonuna kadar zorluyorsanız da oyunu bitirmenize daha hayli zaman olmalı.

Benim gördüğüm GTA V serinin zayıf kaldığı en önemli noktalara el atmış. Ama geçmişten kalan bazı pürüzler de var. Mesela modifiye ettiğiniz, sevdiğiniz arabaları elinizde tutmanız zor. Bir garaja park ettiğiniz araçlar kaydediliyor ya da ortalıkta kalan arabalarınızı polis çekiyor ve cezasını ödeyip geri alabiliyorsunuz. Yani o arabalar kaybolmasın istemiş Rockstar. Ama bende bu sistem bir türlü düzgün çalışmadı. Israrla bütün araçları öyle ya da böyle kaybettim, geriye bir tek Franklin'e yaptığım tam modifiye bir Feltzer kalmıştı, korkumdan garajdan çıkaramıyordum, bir gün geldim garaj bomboş.

Ben ölmedim oyun sapıttı

Halen çözülmemiş gözüken diğer bir sorun karakter animasyonlarında. Arada yanlış yerde zıpladığınızda, karakteriniz bir şeye takıldığında veya dik yokuşlarda saçma sapan düşmeler, tellere kafayı kösmeler veya olduğu yere komik bir şekilde yığılıp kalmalar… Çok sinir bozucu değil, bazen çok sevimli bile olabilen bir hata aslında. Ama çatışmanın ortasında başınıza gelince delirtiyor. Bir de istediğiniz gibi siper alamama sorunu var elbette. Bu kadar geniş bir dünya ve onu dolduran binlerce obje olunca çok sık kafası karışıyor oyunun. Siz çok iyi bir siper bulduğunuzu sanıyorsunuz ama oyun orayı algılayamadığından sizi karşı duvara yolluyor, kıçınızı düşmana dönüp yapışıyorsunuz bir duvara. Belli ki karakter ve animasyonların objelerle ilişkisini hesaplayan teknolojileri *GTA III*'den kalma ve yakışmıyor bu oyuna. Oyunda 100 kere öldüysem bunun 50'si benim beceriksizliğimdi, diğer 50'si GTA V'in.

Arada garip buglar da oluyor. Mesela normalde araç yiyen garajlarınız bazen de yumurtlayıveriyor. Bir açıyorsunuz aynı arabadan üst üste iki tane. Ya da bazen görev ortasında NPC'ler takılıyor, görev saçmalayabiliyor. Bu yüzden GTA'yı kusursuz bir oyun olarak görmemeli.



Oyundaki en tırt araç resimde gördüğünüz traktör.



GTA V vakit öldürebileceğiniz mini oyunlarla dolu. Ama Tenis ve Golf öylesine detaylı hazırlanmış ki, tek başına oyun diye çıkarılabilirmiş.



Bu sene oyun dünyası CoD ile GTA arasındaki amansız rekabete sahne olacak. Acaba hangi oyun daha çok satacak? Daha da önemlisi acaba hangi oyunun köpeği daha popüler olacak? Ben olsam açıkçası paramı Chop'a yatırırım.

Dünyanın gelmiş geçmiş en büyük bütçesine sahip olmakla, kusursuz iş çıkarmak birbirinden çok farklı şeyler.

Seri arada Liberty City'ye yaptığı yolculuk sırasında iki şeyi kaybetmiş gibi gözüküyor: Ünlü oyuncular ve kaliteli radyolar. San Andreas tam bir ünlüler geçidiydi: James Woods, Peter Fonda, Samuel L. Jackson… Filmlerinden tanıdığım 10'dan fazla sanatçı seslendirme yapmıştı. Ama GTA V'deki oyuncular adını sanını duymadığınız, kimisi henüz küçük rollerde bile oynamamış kişiler. Gerçi bunun oyundan bir şey eksilttiğini hissetmedim pek. Tek göze çarpan herkesin gereğinden fazla "büyük" oynamış, rolünü abartmış olması. Ama GTA V sürekli bangır bangır gittiği için yırtıyorlar, çok da sırıtmıyorlar. Bu arada "oynamış olması" diyorum çünkü oyundaki bütün ara sahneler hareket yakalama teknolojisi ile resmen film gibi çekilmiş ve sesler canlandırmalar sırasında kaydedilmiş. Ayrıca karakterlerin hepsi onlara can veren sanatçılar üzerinden modellenmiş ve küçük değişiklikler dışında tıpatıp benziyorlar. Holywood yıldızları kuşkusuz daha kaliteli işler çıkarabilirdi. Ama San Andreas'taki gibi stüdyoya girip birkaç günde seslendirmeleri yapıp kaçma şansları yok. Belki haftalarca bu proje için çalışmaları, yüzlerini vermeleri gerekecekti. Zaten prodüksiyonu bir servete mal olan oyunda Rockstar'ın bütçeyi yıldızlara harcamak yerine oyunun kendisine harcaması daha anlamlı. Ayrıca yıldızlar oyunun önüne geçmesin diye tanınmamış oyuncular seçtiklerini söylüyorlar ki buna da saygı duyarım. Sonuçta uzun ve zahmetli bir casting süreci ile karakterlere çok uygun oyuncular bulunmuş ve iyi yönetilmişler.

The Dust is Dust

Ama radyolar için bu denli olumlu yaklaşamayacağım. San Andreas'ın muhteşem radyoları yanında GTA V öylesine zayıf ki, oyunda K-DST veya Radio:X dinlemek için fazladan bir 10 lira



Araç sürüş mekanikleri olduğu gibi arcade halen. Mesela spor arabaları offroad gibi kullanabiliyorsunuz. Ama arabaların karakterleri daha derin. Arkadan çekişli, hibrit veya elektrikli bir arabayı ayırt edebiliyorsunuz.

İlgimizi Çeken Noktalar

- İlk tanışacağınız, muhtemelen Los Santos Havaalanı. Girer girmez 4 yıldız kapsanız da buradan bir uçak kaçırıp havalanmak zor değil. Oyunu bitirdikten sonra hangar satın alıp yıldızlanmadan girebiliyorsunuz.
- Chilliad Dağı'nın tepesine çıkan bir yol var ama ulaşmanın en kolay yolu deniz kenarından teleferiğe binmek veya helikopterle inmek. Yamaç paraşütü için harika bir yer ve hazır bulunan dağ motosikletleri ile bayır aşağı gitmek nefes kesiyor.
- Askeri üs Fort Zancudo öylesine ölümcül ki hızla girip, bir jet kapıp kaçmaktan ötesine pek gidemiyorsunuz. Sand Shores'un güneyindeki hapishane binası ise sıkı silahlı çatışma için ideal, tavsiyemiz helikopterle çatılardan birine inmeniz.
- Araba sürmek için en güzel yerlerden biri haritanın batı kısmındaki okyanus kenarı yolu. Kuzeydeki gölden batıya akan iki nehrin kenarı da offroad sürüş için ideal. Chilliad'ın batısındaki doğa parkının kıvrım kıvrım yolları da çok keyifli.
- Şehir içinde dönen Metro/Tramvay ile seyahat biraz sıkıcı ama bir kere denenmeli mutlaka, unutmadan bütün haritayı dolanan yük trenine de biniliyormuş (ben altına yatıyorum hep).
- Dev Vinewood simgesine tırmanılabiliyor. Haritanın en doğusunda yer alan araştırma merkezinde binalardan birinin tepesinde roketatarlı helikopter var, pek leziz. Haritanın en kuzeyindeyse okyanusun derinliklerinde uzun süre önce düşmüş bir UFO bekliyor sizi.

PS3 360



Los Santos'un sahilleri dillere destan. Özellikle sahil evlerinin tasarımları inanılmaz.

verebilirdim. Radyolardaki muhabbetler, reklamlar, espriler olduğu gibi yerinde ama sanki Rockstar'ın şarkı satın almaya parası kalmamış. Bilmiyorum belki de rock tarafının zayıflığı, belki pop ve hip-hop sevenler mutlu olmuştur. Bana bir noktadan sonra bütün müzikler saman gelmeye başladı ve en azından eğlenceli deyip Meksika radyolarına verdim kendimi. Hatırlıyorum, San Andreas'ta bir akşamüzeri arabamı sürüyordum, gün batmaya başlamıştı ve o kızıllığın yükselişiyle radyoda *Free Bird* çalmaya başlamıştı… Sanıyorum bir GTA oyununda benim için en özel andı o ve GTA V'de o hissi çok özledim. O yüzden bence yazık ve eksik olmuş burası. Radyolar konusunda tek takdir ettiğim taraf, hepsinin bir çekim mesafesi olması. Şehirden kuzeye doğru çıktınız mı bazı radyo yayınları kesilmeye başlıyor ve yerine yeni taşra kanalları geliyor. Bu kadarını bile düşündünüz mü hayvanlar diyorsunuz.

Oyunun artılarını ve eksilerini günlerce konuşalım, sonunda en büyük takdir yine Los Santos ve taşrası Blaine County'ye gidecek. Hele Los Angeles'ı ziyaret etmiş, bir parça olsun solumuşsanız… Evet, halen bir karikatür Los Santos, LA'in onda biri büyüklüğünde bile değil. Mesela *GT5*'in yaptığı gibi şehri birebir modellemeye çalışmıyor. Ama ruhunu yakalamak deriz ya, içini okumak, işte bunu çok iyi başarıyor. LA'in pahalı mağazaları, kırık dökük mahalleleri, ağaçları, gün batımı ve garip ama en çok hoşuma gideni LA'in asfaltı bunlar: Çizik çizik, yama yama ama ayağınız gaz pedalındayken dünya bir farklı uzanıyor önünüzde.

GTA Online

Asıl güzeli bu dünyada sıkılmadan çok uzun süre kalacak olmamız. Bu oyun çok meraklısı, hayranı olmayanlar için bile en az bir 30 saat katıksız eğlence sunuyor, eğer meraklısıysanız en az 100. Üstelik bunlar sadece tek kişilik oyun. Bunun bir de *GTA Online*'ı var. Hani şu çok konuşulan ve Rockstar'ın yayınladığı o videoyla balı ağzımıza feci halde çalınan. Ve ne yazık ki GTA Online dananın kuyruğunun koptuğu yer. Rockstar tek kişilik oyunda ne kadar iyiyse, vaatlerini ne denli aşmışsa GTA Online o denli soru işaretleriyle dolu. Her şeyden önce online servisler iki hafta arkadan geldi. Çok dert etmedik, başka oyun olsa söylenirdik, GTA'nın kredisi boldu bizde. Ama GTA Online'ın çıkışı tam bir fiyaskoydu, oyun düzgün çalışır hale gelene kadar günlerce inletti bizi. Çalışmaya başladığında da kendi adıma aradığımı bulduğumu söyleyemeyeceğim. Çünkü beklentimiz GTA Online'ın başlı başına bir oyun olmasıydı. Bugünden çok ağır yargılamak istemiyorum, çünkü Online'ı sadece bir iki gün oynama şansımız oldu. Mutlaka bundan daha fazlasını hak ediyor ve gelecek ay dönüp tekrar bakacağız. Ama içerik olarak şimdilik yeterince zengin gözükmedi bana. Bütün ahalinin katılabildiği, haritanın dört bir yanına yerleştirilmiş onlarca görev var. Ama bunlar Deathmatch, Road Rage, Race gibi birkaç türde ve hepsini bir kere denediyseniz artık değişen sadece karşınızdaki oyuncular ve mekânlar oluyor. Bundan daha fazlası olduğunu biliyoruz, en azından Heist'ler var kesin. Ama GTA Online'ın tutorial'ını bitireli 10 saati geçti, daha ilgimi çeken tek bir görev gelmedi.

GTA V



GTA IV



GTA San Andreas



Artık geldiğimiz noktada asıl can alıcı soruyu kurcalamaya başlayabiliriz sanırım. Her incelemenin cevap bulması gereken en önemli soru "Bu oyun iyi mi?"dir. GTA V için bu soru bahis konusu bile olamaz. İşe direkt "Bence bu oyun gelmiş geçmiş en iyi oyun mudur?" ile başlayalım öyleyse. *Skyrim*'in epik anlatımı ve atmosferi yok bu oyunda veya *Heavy Rain*'in güçlü draması ve oyunculuğu. Bu şerhleri koyduktan sonra GTA V'i onların yanına, gelmiş geçmiş en iyi üç oyunun arasına alabilirim gönül rahatlığıyla.

Ama GTA V'in her oyuncuya bunu dedirtecek kadar güçlü olduğunu da düşünmüyorum, belki bazılarınız *Last of Us*'a haksızlık yaptığımı düşünüyor, ben de öyle düşünüyorum aslında. Ama şüphe götürmez bir gerçek var ki GTA V bu neslin sonuna damgasını vuruyor. Oyunların büyüklüğünü yeniden tanımlıyor ve sınırları zorluyor. O aştığı sınırların bazıları beni de rahatsız etti, pisliğin ortalığa fazla sıçradığını hissettim. Ama bununla bir sorunum yok. Temiz kalmanın, pisliklerimizi halı altına süpürmek anlamına geldiği ikiyüzlü bir dünyada, heykelini yoğurmak için elini balçığa daldıracak cesareti olan ustaya saygı duyarım.

Ne İyi Ne Kötü

- ✔ Akıl almaz güzellikte ve dolulukta bir dünya
- ✔ Üç karakter arasında geçişler
- ✔ Zengin Heist görevleri
- ✖ Karater ile dünya arası fiziksel etkileşimler
- ✖ Radyolar zayıflamış

Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Rockstar'dan bu neslin sonunu taçlandıran bir baş yapıt

9,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



Seride ilk defa denizaltı ve denizin altı da tasarlanmış. Bu sayede gezip araştırabileceğimiz yepyeni bir dünya açılmış önümüzde.

→ **Tür:** Açık Dünya Aksiyon → **Yapım:** Rockstar North → **Dağıtım:** Take2 / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 198TL
→ **Dijital İndirme:** PS Store (149 TL) → **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** www.rockstargames.com/V



BU KEZ OL... [AĞZIN ORTASINA GELEN FRİKİK!] -SİNAN AKKOL

PRO EVOLUTION SOCCER 2014

HAYIR ARKADAŞIM, HAYIR. Bu kez de olmamış! Yeni motora geçmek, tüm top kontrolünü baştan sona değiştirip sekiz yıllık alışkanlığımızı alabora etmek de olduramamış. Lakin, buna rağmen, ilgim alakam *PES*'in üstünde bu sene... *FIFA*'nın yerinde saydığı 2014'te *PES*'e birçok yenilik katma cesaretini gösteren Konami'yi takdir ediyorum. *PES*'i de sevdiğimden yeriyorum, eski günlerine dönmesini istediğimden yeriyorum ve yiğidin hakkını vermek için buradayım: Birçok eksiğine rağmen, bir tane büyük artısı var ki oyunun, *PES*'in geleceğini olumlu yönde değiştirebilir. O yüzden kulağını aç ve şimdi beni iyi dinle ey okur!

Top kontrolünün tamamen yenilenmesiyle birlikte *PES*'in yeniden şahlanmaya başladığı yıldır 2014. Bunu bir kenara yazın.

Rakibi *FIFA* çoğunluğa hitap eden bir oyun, bunu zaten kabul ediyoruz. *PES* içinse bunu söyleyemeyiz. 2004'ten beri yıldan yıla gelişen (ve iyileştikçe hayal edilemez bir bütçeye de kavuşan) *FIFA*'ya karşı *PES* her sene bir şeyleri değiştirdi tutunabilmek için. Ancak *FIFA*'yla onun sahasında rekabet edemeyeceğini bu sene artık anlamış Konami. O yüzden de futbolun cafcafına, süslerine ve yan güzelliklerine (lisans gibi konularda bizi hâlâ üzerek) tamamen sırtını dönmüş. Çok basit bir arayüz, 2-3 tane çok bilindik şarkı koyarak arabirimi halletmiş.

Ama top fiziği, şutlar, paslar, top kontrolü, kısacası topla ilgili her şeyi değiştirmiş bu sene. Bu sene *PES*'i yeniden öğrenmeniz gerekiyor, yoksa "bu ne ya, olmamış bu!" diyerek kolaya kaçarsınız... Bilinmezlik ve beklenmedik goller *PES 2014*'le geri gelmiş. Artık *PES*'te inanılmaz bir kontrol imkanı var. Topa tam anlamıyla hakim olmayı öğrenmek için ciddi anlamda zaman harcamanız gerekiyor. Ama bunu bir kere başardınız mı, atılan her gol harcadığınız emeğin ve yeteneğinizin gerçek bir karşılığı olarak sizi tatmin ediyor.

PES'İ YENİDEN ÖĞRENİN

PES 2013'te top bir mıknatıs varmışçasına ayağınıza çekiliyordu ve siz de bunu fark ediyordunuz, edince de deliriyordunuz. *PES 2014*'te *FIFA*'nın Impact motoruna yaklaşan bir fizik etkileşimi sağlanmış **FOX Engine** sayesinde. Futbolcuların birbiriyle etkileşimi çok daha gerçekçi... İki futbolcu yan yana koşarken birbirlerine sürtündüklerini hissediyorsunuz. Top sol ayağın içine ve sağ ayağın topuna çarpıp kontrolden çıktığında bunun blok bir animasyon değil, gerçek bir fizik olayı olduğunu biliyorsunuz...

Bu yüzden yeni manuel pas olayı benim gibi oyunculara zor gelecektir. Eski X ve üçgen ikilisine alışmış olan ben duvara çarptım adeta. Oturup antrenmanları en baştan oynamam gerekti yeni kontrol sistemine alışmak için. Ama ekstradan harcadığınız zamana değiyor ve yeni top kontrolü sistemleri inanılmaz oynanış çeşitliliği sağlıyor.

Ama bu gerçekçilik, yapay zekada karşılığını bulamamış. Kale ağzında üç kişinin ortasında kalan topa üçünün de müdahale etmek için 2-3 saniye bekleyip kendi etraflarında döndüklerini gördüğünüzde bütün illüzyon çöküyor. Top biraz ayağınızdan açıldı mı, R2'yi kullanmadan topu kesintisiz sürmek mümkün olmuyor. Topla futbolcu davranışları arasında bir uçurum var bu sene ve bu, oyundaki eğlence öğesinin eksil-



Drogba'lı Galatasaray ülkemizin oyundaki gururu durumunda.

PES 2014'ÜN SİHİRLİ TUŞU

Rakibinize karşı üstünlük mü kurmak istiyorsunuz? *"Topu alamıyorum!" "Nasıl yaaa! HAAAAAAI!"* efektleriyle cinnet geçirtmek mi istiyorsunuz? O zaman şu sözüme kulak verin: R2 tuşunu sürekli kullanın. Eski *PES*'lerde de etkin olan R2, *PES 2014*'te yapılan değişikliklerle olmazsa olmaz bir tuş haline gelmiş. Özellikle R1'e abanarak depar atmayı seven kardeşlerimize karşı R2 tam bir sinir harbi yaratıyor.

Peki ne yapabilirsiniz R2 ile? Öncelikle R1'e basılı tutup depar atarak kolayca gol atmayı unutun. Normal koşun ve koşarken R2'yle topa basılı tutarak kontrolü elde tutmaya alıştırın. Bu şekilde iki kişi arasından rahatlıkla çıkabilirsiniz. R2 aynı zamanda havadan gelen degaj ve ortaları kesin kontrol almanızı sağlıyor. Top gelirken bir kez tıklamanız yeterli.

Bitti mi? Hayır! Topu sürerken durup R2+bir yön seçerseniz, topu şuta hazırlamak için o yöne açar ve daha isabetli vurursunuz. Aynı zamanda Kare'yle şut yerine R2+Kare'ye basarsanız da daha isabetli gider şutunuz.

Daha çok işe yararayan bu güzide tuşla ilgili gizemleri siz sevgili X-Files izleyicilerine bırakıyorum.



İkili mücadelelerde sağ analogla rakibinizi engellemezseniz, topu kaptırısanız.

mesi olarak bize yansıyor: Çünkü futbolcunun topa olan tüm müdahalelerini bizim düşünmemiz ve ona göre davranmamız gerekiyor.

TİLKİ NE DİYOR?

Oynanış olarak bir önceki oyuna göre çok büyük üstünlükler getirse de, teknik olarak hakikaten büyük hayal kırıklığına uğratıyor oyun. FOX Engine'e şu noktada geçmek bence çok büyük bir hata olmuş, bildikleri motorla gitseler daha iyi olurdu.

FOX Engine'e geçilmiş olmasının herhangi bir artısı yok. İnsanların suratlarının gösterilen demolarla alakası yok, zaten uzaktan baktığınızda bütün futbolcular birbirinin aynısıymış gibi gözüküyor. Animasyonlar biraz daha iyi gibi *2013*'e göre. Ama FOX Engine'in önemli bir götürüsü var: Menülerde bile futbolcu değiştirirken bir bekleme yaşıyorsunuz. Daha da acısı, kaleye şut çektiğinizde top tam gol çizgisine girdiği anda 1 saniyelik bir yükleme ve bekleme oluyor. Aynı zamanda ağır çekimlerde, yakın çekimlerde ve tribünlerin gözüktüğü sahnelerde ciddi kare oranı düşüşleri oluyor. Bu anlarda 10fps'ye kadar iniyor oyunun kare görüntüleme hızı.

Özel olarak oyunun yükleme sürelerinden bahsetmek istiyorum. Bazısı 3-5 saniye sürerken, bazen 20-25 saniyeye kadar çıkıyor ki futbol gibi akışkan bir oyunda can sıkıyor bu. Yeter be!

PES 6  > PES 2014  > PES 2013 

LİSANS SIKINTISI

Bizim takımlardan bir tek Galatasaray var... Benim akıl hafsalam almıyor, niye Türk takımları yok hâlâ hem *PES*'te, hem de *FIFA*'da... Birkaç yıl önce bu konuda aldığımız haber, diğer ülkelerin futbol federasyonlarıyla direkt anlaşma yapabiliyorken, bizim federasyon "biz karışmayız, tek tek takımlarla anlaşacaksınız" dediği için (ve Türkiye ligi bir İspanya ligini lisanslamaktan 18 kat daha fazla uğraşmaya değmeyeceği için) yurtdışında en çok bilinen takımımız olan Galatasaray'ı lisanslayarak yoluna devam ediyor *PES*...

Diğer takımlar konusunda da lisanslarla ilgili bir gelişme yok, hala Machester Blue'muz ellerimizden öpüyor, hala DRIWCIK MANJIAK gibi "random harf generator" gibi bir programla oluşturulan futbolcular koşturuyor. Bu nedenle Konami oyundaki editörü daha da kapsamlı hale getirerek *"istediğiniz takımı yapın, biz karışmıyok"* diyerek açık kapı bırakmaya devam ediyor. *PES* yapım ekibinden Jon Murphy'den bizzat aldığım bilgi şu: *"Bizim FIFA kadar sağa sola savuracak paramız yok"* diyor Jon. Meali şu: Lisanslar konusunda *PES*'ten ümidinizi kesin. (Kesmeyen var mı şimdiye kadar?)

PES'in laneti olan sunucu arkadaşımız Jon Champion yine görevinin başında ne yazık ki. *FIFA*'da sunucu ve yorumcunun mükemmel anlatımıyla gerçek bir futbol maçı izlermiş gibi hissederken, *PES*'te inatla bu adamın kullanılması artık bende fiziksel anlamda rahatsızlığa sebep



Stadlara önceki PES'lere göre can gelmiş. Tabii ki belli bir kare oranı kaybı karşılığında.

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Konami → **Dağıtım:** Konami / Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 162 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 6+
→ **Dahası İçin:** http://bit.ly/19m50e8

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Online taraftaki sıkıntılar giderilmiş ✔ Top kontrolü ve topla ilgili hemen her şey yenilenmiş ✔ FIFA'dan farklı bir oyun yaptığını en sonunda kabul etmiş Konami ✖ John Champion'ın anlatışıyla PES oynamak hakikaten kaktüs kemirmeye benziyor artık! ✖ Kare görüntüleme oranlarında düşüşler oluyor (ara sahnelerde) ✖ Anlamsız yükleme süreleri ve takılmalar yaşanabiliyor ✖ Oyunun iyice "manuel"e yaklaşması, eğlenceli oynanışı biraz baltalamış ✖ King Fahd Stadyumu!!! O ne öyle yahu?

oluyor. Bu donuk abinin oyunda bulunmasının tek sebebi, Konami'nin *PES*'e ayırabildiği bütçenin yetersizliği. Bana öyle geliyor ki sunucuya bile verecek paraları yok ve geçmişten kalan ses sample'larını çevirip çevirip kullanıyorlar. Ekibin bütçesi yetersiz olsa da sunucu felaketini halletmeden, bu oyunun *FIFA* oyuncuları tarafından ciddiye alınması da mümkün değil kanımca.

KALBİM SENİNLE

PES 2014'te bireysel oyuncu duygularını oyun içine katan HEART sistemi eklenmiş işin içine. Futbolcularınız her durumdan etkilenerek bunu maça yansıtıyor. Kaçan pozisyonlar ya da skor takımı etkiliyorBunun oyuna etkisini anlayabilmek pek mümkün değil, morali düşük diye bir futbolcuyu değiştirmek zorunda da hissetmiyorsunuz asla.

Yıllar yıllar sonra ilk defa BAL moduna girdim. İlk maçımda ilk 11'e seçilerek bir asist, bir gol atarak 70. dakikada yedek kulübesine dönmenin verdiği hazzı çok uzun zamandır bir futbol oyununda yaşamamıştım. Üstelik özelliklerimi de çok abartmadım, gücü 65 olan çok sıradan bir futbolcu yarattım kendime.

Become A Legend modunda yarattığınız ve oynadığınız futbolcuları Master League'de transfer edebiliyorsunuz, bu çok güzel bir şey! Ana menüdeki Sistem / Oyuncu Verisini Kaydet seçeneğini kullanarak BAL'den ML'e futbolcularınızı transfer edebilirsiniz. Böylece Portekiz liginde transfer sezonunda bir Sinan Akkol görebilirsiniz (kilo 104 :)

Bir "futbol simülasyonu" olarak *PES FIFA*'dan daha iyi, ama bir "futbol oyunu" olarak *FIFA*'nın *PES*'ten çok çok daha iyi olduğu tartışılmaz. Top kontrolünün en ince yanına kadar nüfuz edebilecek ustalığa ulaşabileceğiniz bir derinliği var artık PES'in. Daha olmamış, bu sene değil ancak özellikle yeni nesille birlikte *PES*'in kendini bulacağının habercisi *PES 2014*.

Bu sene içinse; eğer antrenmanları oynayarak oyunu baştan öğrenmeye kararlıysanız, BAL moduyla ve transferlerle eğlenebilecekseniz, top simülasyonu haline gelmiş olması sizi heyecanlandırıyorsa ve teknik aksaklıklara da göz yumabileceksiniz, en azından bir deneyin ve şans verin. Biz lisansları veya cafcafı arayüzü için oynamadık bu oyunu... 6 sene boyunca... Her gün... Hep aynı iki takımla oynayarak...

Memlekette PS3 kafelerin ismi boşuna "PES Cafe" değil hâlâ.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

FIFA'dan dönmeye ikna etmeyecek, ama bu yıl PES'i yeniden gözlem altına aldığınız yıl olsun.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



"ORADA SADECE ÖLÜLER YOK!"

- FURKAN FARUK AKINCI



Prenses ve tacı…

PERFORMANS SANATÇILARI

Beyond: Two Souls iki ünlü oyuncunun performanslarını sergiledikleri bir yapım. Bu nedenle diğer yapımlardan farklı bir yerde değerlendirilmesi gerekiyor. Özellikle sinematiklerin dramatik etkisini artırabilmek için artık sadece bedensel hareketler değil, mimikler de büyük oranda oyunun içine aktarılabiliyor. Oyuncular artık sadece sesleriyle değil, gerçek performanslarıyla bir oyunun içinde var olabiliyorlar. Beyond'un hikâyesi boyunca Ellen Page, Willem Dafoe başta olmak üzere, tüm oyuncuların performansları gözümü okşadı. Beyond'u sadece bir oyun olmaktan bir adım öteye taşıyan şey sanırım bu… Geliştiricilerin dışında, oyuncuların da bu eserin yapımındaki emeği son derece büyük.



***"HAYATLARIMIZI BİR RÜYAYLA KARIŞTIRANLAR HAKLIYMIŞ**; uyanık uyuyor ve uykuda uyanıyormuşuz."* demiş **Montaigne**. Belki de aklımız "şimdi"den başka her yerde olduğu içindir… Ya geçmiştedir aklımız, pişmanlıklar denizinde boğulmamaya çalışıyordur ya da gelecekte, endişeler güneşinde postu yaktırmamayı umuyordur. *"Pişmanlıklar ve endişeler anın katilidir."* desek yanlış olmaz sanırım. Ve o katil her defasında bizim tek gerçeğimizi öldürür: Çünkü ne geçmiş, ne de gelecek yaşanan şimdiden daha gerçektir. Gerçek olan şimdi, içinde hayalden başka pek bir şey olmayan geçmiş ve gelecekten çok daha fazla gizem barındırır. Herkesin gerçeğinden daha farklı bir gerçeğe doğuyor **Jodie**… Onun şimdisinde herkesten daha fazla gizem var. Doğumundan yetişkinliğine kadar şahitlik edeceğiniz her anında, çevresine daha o doğmadan örülmüş olan gizem zincirini birer birer kırmaya çalışıyorsunuz. Zincirin kırılan her bir parçası Jodie'nin kalbine saplanıyor; çünkü tüm o sis bulutunun içinde yaşanan kocaman bir dram var. Tutun şimdi onun elinden ve size hikâyesini fısıldamasına izin verin. Belki de ölümün ötesinden getirdiği ve daha önce hiç duymadığınız melodiler taşır size.

Lütfen aklınızda olsun… Oyunun yazarı ve yönetmeni **David Cage**'in de söylediği gibi bu ikinci bir *Heavy Rain* değil. Ne yalan söyleyeyim, ben de aynı hatayı yaparak oturdum *Beyond*'un başına. Muhtemelen *Heavy Rain*'in bana yaşattıklarını daha önce hiçbir oyunda yaşamadığım için, benzer hisleri yaşamayı bekliyordum. Ve evet, bu yeni bir *Heavy Rain* değil. Bu… Bu çok başka bir şey… *Beyond*: Two Souls, bambaşka bir hikâyeyi, daha değişik yöntemlerle anlatıyor. Kesinlikle her gün karşılaşabileceğiniz türden bir oyun değil. O nedenle bu deneyimi tamamen kendi içinde değerlendirmekte fayda var çünkü yanına koyabileceğiniz bir örneği daha yok… Hatta buna David Cage'in önceki oyunları da dâhil.

ÖLÜM ESKİDİR AMA HER İNSANA YENİ GÖRÜNÜR

İnceleme metinlerini kaleme alırken, x'den daha kötü/daha iyi döngüsünden çıkabilmek pek kolay değil. Okuyanın zihnine bir çıta koymadan, yaşanan deneyimi örneklemek zor olabiliyor. Fakat *Beyond* için bunu yapmamak gerekir diye düşünüyorum. David Cage ve ekibinin oluşturmaya çalıştığı dünya, kontrol şemasından, yapay zekâsına kadar alışılagelmiş oyun mantığının uzağında bir yerlerde duruyor. **Quantic Dream** bize yine farklı bir şeyler hissettirmek istiyor ve bunu farklı bir hikâye anlatarak, farklı sahneler kurgulayarak yapmak istiyor. Quantic Dream ekibinin en sevdiğim yanı, sürekli yeni bir şeyler denemekten çekinmemeleri. Alışkanlıkları kırmak, ön yargıları yıkmak gerçekten zordur ancak Cage ve ekibi belli ki tüm bunlarla bir kez daha yüzleşmeye hazır. Çünkü bu satırların yazıldığı sırada ortada hiçbir inceleme yazısı yok ve yine biliyorum ki oyuna çizgiselliğinden, kontrollerin keskin olmamasından ve yaptıklarınızın pek de çeşitli olmamasından girilecek. Ben de diyorum ki *Beyond*'un övülmesi ya da yerilmesi gereken noktaların bunlarla pek ilgisi yok.

Jodie, kendisini bildi bileli ona bağlı bir varlıkla bir yaşıyor. Onun adı **Aiden**… Kim ya da ne olduğu hakkında en küçük bir fikrimiz yok. Neden Jodie'ye tutsak, onu da bilmiyoruz. Jodie de bilmiyor ve bu durumdan nefret ediyor. Aiden'ın varlığı yüzünden, bir türlü normal bir hayatı olamıyor Jodie'nin. Arkadaş edinemiyor, edinse de bir yerde illa ki çuvallıyor. Yapayalnız bir hayatı var ve maalesef onun için hiçbir şey daha iyiye gitmeyecek. Jodie'yle tanıştığınız andan itibaren, sadece uç uca dizilmiş birtakım sahneler boyunca ona eşlik etmiyor; onun hayatını ve çözülemez görünen badirelerini paylaşıyorsunuz. Oyunun size hissettirdiği şeyi, karşılıklı oturup dertleşmek gibi düşünebilirsiniz. Ki Jodie'nin doğumundan itibaren hayatının aşağı yukarı otuz yıllık bir dönemine tanıklık ediyorsunuz. İnişler, çıkışlar, hayaller, yaralar derken, geri dönüp baktığınızda onun size bir oyun kahramanından daha fazlasını ifade ettiğini göreceksiniz.

HER ŞEY ÖLÜM İÇİN YAŞIYOR

Bazı türler için söylenebilir ancak sinema anlatımını daha iyi beceren oyunun, daha iyi olacağı ezberini bozmamız gerekiyor. Bu elbette ki *Beyond* için de geçerli. *Beyond*, hikâyesini anlatmak için sinema dilini ve araçlarını kullanıyor. Kadrajlardan, müziğe, oyunculuktan, diyaloglara kadar her şey, sinema kültürü, dili ve araçları üzerinde oluşturulmuş. Fakat *Beyond*'a etkileşimli sinema demeyi çok doğru bulmuyorum. Bu bana bütün bir prodüksiyonu biraz küçümsemek gibi geliyor. Sinemayı bir kaide gibi kullanan David Cage ve ekibi, Jodie ve Aiden'ın rollerine büründüğümüz hemen her noktada bize seçim yapma şansı tanıyor. Bazen onları zor bir durumdan kurtarıyor, bazen de davranışlarını belirliyoruz. Elbette ki hikâye boyunca yaptığımız seçimler, gidişatı ve kapanışı değiştiriyor. Jodie'yi yönlendirdiğimiz sahneler çoğu kez olabildiğince çizgisel ve bazen de bu çizgisellik biraz kaba bir şekilde gözümüze sokuluyor. Ama David Cage, karakterin ve dolayısıyla oyuncunun bir seçim şansı varmış gibi yapmamış. Başka bir deyişle *Beyond*, -mış gibi yapmıyor. Olmadığı bir karaktere bürünmeye çalışmıyor. Hikâyenin gerektirdiği kurgunun dışına çıkamıyorsunuz hepsi bu. Bu nedenle bu çizgi- >>



Jodie'nin hayatı küçüklüğünden itibaren işgal edilmiş sanki.





Nathan, Jodie için bir baba figürü haline geliyor.

Heavy Rain | Beyond Two Souls | Fahrenheit



Beyond, ikinci bir Heavy Rain değil. Beyond birkaç seçim eklenmiş bir film de değil. Beyond, tümüyle yeni bir deneyim.

>> sellik oyunun gerçekliğinde, rahatsızlık veren bir şey değil; sadece bir tasarım seçimi.

Bu noktada sadece karakterle girebileceğiniz etkileşimlerin azlığını eleştirebilirim sanırım. Belki bir karşılaştırma olacak ancak *Heavy Rain*'de hikâye boyunca kurgunun gerektirdikleri çok daha çeşitliydi. Elbette *Heavy Rain*'de birbirinden farklı karakterler vardı ve yapabildikleri farklıydı. *Beyond*'da Jodie'yi, Aiden'ı ve zaman zaman da zihnini kontrol edebildiğiniz başkalarını yönlendiriyorsunuz. Bu kişilerle yapabildiklerinizde oldukça sınırlı… Bir tutam da araç kullanabildiğiniz sahne eklenmiş ancak bunu serbest bir oyun yapısıyla ilişkilendirmemek gerek. Bu sahneler sadece aroma katmak için eklenmiş ve oyunun metronomunu iyi anlamda bozup oyuncuyu ezberden kurtarıyor. Ama seçeneklerde asgariye kaçıldığını düşünüyorum.

Fakat karakter etkileşiminin biraz yavan kaçmış olması, her bir sahnenin nakış gibi işlendiği gerçeğini değiştirmiyor. *Beyond*'un asimetrik bir anlatım kurgusu var ve hikâyenin rastgele yerlerinden parçalar izliyorsunuz. Quantic Dream'in önceki yapımlarında eleştirilen ortak noktalardan biri hikâye parçalarının kimi yerlerde birbirinden kopuk kalmasıydı. Bu kez çok daha karmaşık bir kurgu izlenmesine rağmen, tüm parçalar birbirine ustalıkla bağlanmış. Sahnelerin kendi içinde, ana hikâyeden bağımsız öykü parçaları bulunuyor ve özellikle bu sahneler bütün hikâyenin anlaşılmasına ve karakterlerin duygularının hissedilmesine inanılmaz katkıda bulunuyor. Kimi sahneler gerçekten etkileyici. Tüm sahneler kendi içlerinde takıntılı bir detaycılıkla işlenmiş ancak tüm bu detaylar içinde ana resimden alakasız duran hemen hiçbir şey yok. Hikâyenin sonu geldiğinde kurgunun önündeki ustalığa hayran olacaksınız.

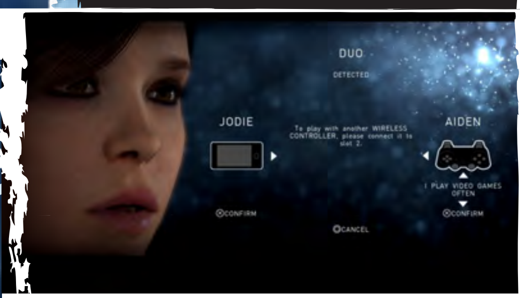
ÖLÜM YALNIZ DEHAYA İLİŞMEZ

David Cage oyunlarının en sevdiğim yanlarından biri de kontrol şemaları olmuştur. Her zaman için ezber bozmaya çalışan, yeni bir şeyler denemekten çekinmeyen Cage tavrı, bence kendini en iyi şekilde burada göstermiştir hep. Genel video oyun kontrol algısının ötesinde, Cage oyunlarındaki kontrol şeması hep davranışsaldır. Ekrandaki sanal karakterle güçlü bir bağ kurabilmenizin en temel yolunun o karakterle stresi, heyecanı birlikte paylaşmanız gerektiğini düşünen Cage, tüm kontrol şemasını buna göre özel olarak tasarlar. Heavy Rain'de elektrikli teller arasından kan ter içinde geçmeye çalıştığınız sahnegibi, aradaki bariyeri yıkan deneyimleri sağlar bize.

Beyond'da tüm bu pırıltılı kontrol şemasından pek az şey bulabildim. Bunun temel sebebi Aiden. Jodie'nin bedeninden uzaklaşamayan varlık Aiden, havada süzülerek hareket ediyor ve kurgu izin verdiği sürece duvarlardan geçebiliyor. Jodie'nin tüm psişik güçleri Aiden'dan kaynaklanıyor: Zihin kontrolü, anılar… Ancak Aiden'ın temel özelliği nesnelerle etkileşime geçebiliyor olması. Jodie kapana kısıldığında etrafını Aiden ile temizleyebiliyorsunuz. Birini korkutmak istediğinizde nesneleri yerinden oynatabiliyorsunuz. Hatta dilerseniz, oyunu iki kişi olarak da oynayabiliyorsunuz. Bir kişi Jodie'yi kontrol ederken, diğer Aiden'ın rolüne bürünebiliyor. Bu arada, iki kişi oynarken birbirinizi kızdırabileceğiniz birkaç sahne var. Yani zaman zaman birbirlerinden bağımsız hareket de edebiliyorlar. Aiden'ın oyunda ve kurgudaki yeri çok önemli ancak kontrol çeşitliliği ve serbestliği anlamında bu karakterin hakkının verildiğini pek söyleyemem. Anlatım ve dolaşımdaki çizgiselliğe tamam ancak Aiden tamamen başka bir konu. Cage oyunlarının ruhunu temsil eden zekice kurgulanmış kontrol şemalarının ve buna göre tasarlanmış sahnelerin az

İKİLİ OYUN

Hangi futbol oyununu oynuyorsanız şimdi bir kenara koyun, en iyi arkadaşınız Semih'i de evine postalayın. Sevgilinizle birlikte battaniyenin altına girin ve birlikte Beyond oynayın. Sevdiceğinizin oyunları seviyor olmasına ve gamepad bilmesine bile gerek yok. Oyunun romantik anlarında birlikte eğlenebilir, Aiden'ın Jodie'yi kızdırmak istediği anlarda da yastık savaşına girişebilirsiniz. David Cage oyunlarının kadınlar üzerinde belirgin bir etkisi var, tecrübeyle sabit… Sevgili eşimin hayatında baştan sona gözünü ayırmadığı ikinci oyun oldu Beyond… İlki de Heavy Rain'di zaten…



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Her bir sahne özenle hazırlanmış. ✔ Karakterler çok detaylı işlenmiş. ✔ Olay örgüsü ustalıkla bağlanmış. ✔ Oyunculuklar ve seslendirme muhteşem. ✔ Hanz Zimmer imzalı muhteşem müzikler.
✖ Karakter etkileşimi zayıf ✖ Aidan biraz daha serbest bırakılmalıymış
✖ Zekice hazırlanmış kontrol kurguları eksik



Jodie'nin hikâyesi onu sokaklara kadar düşürüyor.

olması, Aiden'ın varlığıyla açıklanabilir ancak ona tanınmış olan hareket alanı cidden çok kısıtlı. Serbestçe dolaşamaması, Jodie'ye olan bağımlılığıyla açıklanabilir (Hatta bir sahnede Jodie *"Çok uzaklaşma. Sen uzaklaştığın zaman canım çok yanıyor."* diyor.) ama etkileşime geçebileceği nesnelerin ve kişilerin önceden tanımlanmış olması, karakterin inandırıcılığını kötü şekilde etkiliyor. Hatta bırakın etkileşime girebileceği kişilerin tanımlı olmasını, hangisiyle ne şekilde etkileşime girebileceğinizi dahi oyun size söylüyor. Bu durum, yaratılmaya çalışılan gizemli ve muktedir bir varlık imajına hiç de yardımcı olmuyor. Bu çizgisellik, Aiden ile bulmaca çözmeniz gereken durumlarda ipuçlarını takip edip sonuca ulaşmanızı sağlamak yerine, etrafta nesnelere rastgele dokunup bir şeyler olacağını ummanıza neden oluyor. Bu sahnelerde Aiden ve Jodie'nin bildiği şeyleri sizden sakladıklarını düşünüp kendinizi gerçekten üçüncü şahıs olarak hissetmenize neden oluyor ki sanırım David Cage'in en son isteyeceği şey bu


Bu yolculukta yalnızlığın istendiği anlar da var, yalnızlığın Jodie'yi korkuttuğu anlar da.

ÖLÜM BAŞKA BİR YAŞAMIN KAYNAĞIDIR

Beyond'un tüm deneyimini sinema araçları üzerine kurduğunu söylemiştim. Bu araçlardan en önemli ikisi **Ellen Page** ve **Willem Dafoe**. Cage'in cast konusunda değme yapımcılara taş çıkardığını söyleyebilirim. Sanırım Cage, hikâyeyi oluşturmadan önce Page ile çalışmayı zaten kafasına koymuş. Jodie karakterini adeta Page'in üzerine dikmişler. Tiyatro kökenli usta aktör Willem Dafoe de, inandığı her projede yaptığı gibi muhteşem bir oyunculuk sergilemiş. Her iki karakter de son derece inandırıcı ve bağ kurulabilir bir portre çiziyorlar. Hideo Kojima'nın da dediği gibi artık oyunlarda da gerçek aktörlerle çalışma devri geldi. Sadece beden değil, mimikler de en küçük detayıyla sanal ortama aktarılabiliyor. Dolayısıyla ekranda görmüş olduğunuz performanslar oyuncuların gerçek performansları… Ve bu performanslar kadar öne çıkan bir diğer şey de seslendirmeler. Özellikle Willem Dafoe'nün bu konudaki performansı gerçekten inanılmaz. Öykü boyunca karakterinin duygu değişimlerini ve kimliğini ustalıkla taşımış.
Sadece iki başkarakter değil, tüm karakterlerin bütünlüğü çok detaylı çalışılmış. Cage ve ekibi her bir karakteri ve bu karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerini nakış gibi işlemiş. Yaptıkları her şeyin arkasındaki motivasyonlarını okuyabiliyorsunuz. Bu da hikâye gelişimini çok daha inandırıcı kılıyor.

Ve hikâye… Elbette ki bir Quantic Dream oyununu, spoiler vermeden yazmak oldukça zor… Bu nedenle en küçük bir hikâye kırıntısına dahi yer vermemeye çalışıyorum. Yine de şu kadarını söyleyeyim, *Beyond*, herkesin sevebileceği bir hikâye değil. İçinde çok fazla alt metin ve gönderme bulunuyor. Paranormal hikâyelere ilgi duyuyorsanız ilginizi çekebilecektir ancak özellikle Jodie'nin karakter draması herkesi sarmayabilir. Özellikle de CoD kuşağını… Karmaşık bir şekilde anlatılan hikâye, görece ağır oynanış ve diyalog ağırlıklı olması genel geçer oyuncuların alışkanlıklarına uymayabilir. Yine de David Cage'in tarzını seven herkese tavsiye ederim.

Hikâyeyi ağırlıklı olarak Jodie sürüklüyor. Öykü bir baştan, bir sondan anlatılsa da onunla büyümek, özel anlarına şahit olmak ve kimi yerlerde onun mutluluğu için çabalamak iyiden iyiye ona bağlanmanızı sağlıyor. Oyun bittikten sonra eminim hikâyenin sona erdiğine değil, ondan ayrıldığınıza üzüleceksiniz. Eğer bu oyunun tekrar oynanabilirliği varsa, o birden fazla sona sahip olmasından değil, Jodie gibi bir karakterin olmasındandır.

ÖLÜRKEN SENİ TAŞIYAN AĞACA TEŞEKKÜR ET

Beyond, ortalama 12 saatlik bir yolculuk sunuyor sizlere. Üstelik Türkçe menü ve altyazı desteğiyle birlikte… Emin olun, bu hikâye boyunca herhangi bir oyunda ya da filmde hissetmediğiniz şeyler hissedeceksiniz. Görece daha büyük ölçekli bir kadrajı olsa bile, yine insana dair bir hikâye anlatıyor Cage ve ekibi. İşin içinde komplo teorilerinden, korku öğelerine kadar çok fazla unsur olsa da öykü bütünlüğü başarıyla sağlanmış. Fakat… *Beyond* bir başyapıt değil. Sanıyorum ki kurguya, sahne tasarımına ve oyunculuklara harcanan vakit, daha esnek bir etkileşim yapısının varlığına kast etmiş. Halbuki *Beyond*, karakteri itibariyle deneyselliğe, daha ilginç kontrol şemalarına rahatlıkla izin veren yapıda bir oyun… Maalesef gönülden bağlandığınız o karakterlerle yapabildikleriniz o kadar sınırlı ki ister istemez daha fazlasının olabileceğini sorgulamaya başlıyorsunuz…

Yine de, oyun bittikten sonra, "iyi ki oynamışım" diyeceksiniz. Ve sanıyorum ki çok ara vermeden tekrar başlayacaksınız. Farklı kararlar verdiğinizde neler olduğunu merak ettiğinizden değil, o karakterlerle daha fazla vakit geçirmek istediğinizden. Sanıyorum ki Quantic Dream, PS3 perdesini *Beyond* ile kapattı. Bu son sahneyi kaçırmamanızı öneririm.

Tür: Macera **Yapım:** Quantic Dream **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** 134 TL
Dijital İndirme: - **Yaş Sınırı:** +16 **Dahası İçin:** playstation.beyond-twosouls.com


Kendi rızası olmadan CIA'e alınan Jodie sıkı bir eğitimden geçiyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Sürükleyici hikâye ve ilginç karakterler… Keşke o karakterlerle daha fazla şey yapabilseymişiz.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



PUPPETEER

• AYAKTA ALKIŞLADIM

-POZAN ERTEN

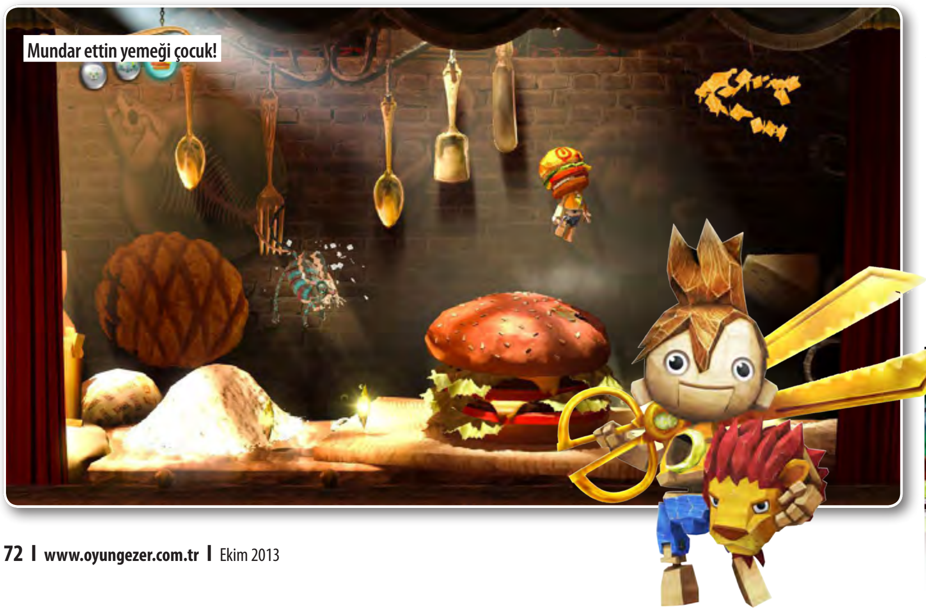
ÇOCUKLUĞUN O MASUM ve büyük hayâlleri yok mu? Hani bir gün gerçekleşeceğine emin olduğumuz, umudumuzu kestikçe büyüdüğümüz... Kimimiz masalsı bir diyarı kurtaracak, kimimiz başka bir gezegende yaşayanların arkadaşı olacak, kimimiz korsanları yenip o büyük hazineyi bulacak, kimimiz bir perinin kalbini kazanacak, kimimiz geçmişe gidip tarihteki bütün kötülükleri engelleyecek, kimimiz parıltılı bir evrene prens ya da prenses olacaktık. O diyarlara gittiğinde herkes seni çok özleyecek, geri döndüğündeyse ailen, arkadaşların ve sevdiklerin kahraman gibi karşılayacaklardı seni. Herkese sarılacak, onları ne kadar özlediğini belli edecek ve başından geçenleri anlatacaktın. Özel olacaktın, hayranlık uyandıracaktın. Ama bütün bu kahramanlıkları bunlara ulaşmak için değil sadece macera aşkıyla yapacak ve hiç böbürlenmeyecektin. Sahi ne oldu o hayallere? Artık çocuklar böyle hayaller kurmuyor gibi geliyor bana nedense. Elde tablet, kuşları oradan oraya fırlatıyor, o kurs senin bu kurs benim koşturuyor, en basit örneği vermek gerekirse uçurtma bile uçurmuyorlar. Hayal güçleri hızla körelirken hiç de ihtiyaçları olmayan bir gerçeklik içinde boğuluyorlar sanki. Artık çocukların bir *E.T.*'si, *Never Ending Story*'si, *The Goonies*'i, *The Wizard of Oz*'u, *Pinokyo*'su, *Peter Pan*'i yok. Ama eğer keşfedebilirlerse, artık bir *Puppeteer*'ları var.

Sanılmasın ki *Puppeteer* sadece çocuklara hitap eden bir oyun. Ama hepimizden çok onlar için unutulmaz olacağı kesin. Yoksa oyun zevki ve sanatsal bakış açısı olarak, 7'den 70'e bütün oyun severlerin bir şeyler bulabileceği kalitede bir oyun bu. Üstelik en başarılı olduğu ve saygıyı hak ettiği nokta da zaten burası. Ama hiç merak etmeyin, içindeki çocuğu halen yaşatmayı becerebilen bizler için fazlasıyla etkileyici bir öyküye ve karakterlere de sahip. Çocukluk ve olgunluk arasındaki çizginin inceldiği noktada bizi oynamaya çağırıyor. Sıcak çikolata ve bir dilim kek alıp oturuyoruz konsolun başına, özlediğimiz bir sürü şeyle birlikte artık sırtımızı döndüğümüz hayal gücümüzü buluyoruz oyunun içinde. Yaklaşın bakın, tüm renkleriyle oradalar işte.

KUTARO'NUN KAFASI, LEOPARIN KUYRUĞU

Ay Kralı'nın yıllar önce Kraliçe'yi alt edip canım uydumuzu yönettiği bir hayal dünyasındayız. Ay'ın Ayı Kralı, kendi içindeki karanlığı beslemek için Dünya'daki çocukların ruhlarını çalıp, onları birer kuklaya dönüştürerek esir tutmakla meşgul. Fakat **Kutaro**'nun ruhunu çalarak, bir de üstüne kafasını yiyerek çok yanlış yaptığını anlaması için kontrolü ele alıyoruz. Biz kafamızı kurtarma derdindeyken, Ay cadısı **Ezma Potts**'un derdine derman olabileceğimiz de ortaya çıkıyor. Büyülü makas Calibrus'u da yanımıza alarak bütün ay taşlarını toplamalı, ardından Ay Kraliçesi'nin geri dönmesini sağlamalıyız. Kraliçe, hem bizim hem Ay'ın hem de ruhu hapsolmuş çocukların kurtuluşu demek. Alın size mis gibi bir çocukluk hayali...

Bu güzelim hikâyeyi anlatmak için seçilen görsel dil ve sanatsal çalışma tek kelimeyle harika. **Miyazaki**'nin masallarını **Tim Burton**'ın dünyasına taşıyan, bir yandan kendi özgünlüğünü de konuşturan **Gavin Moore**'a şu andan itibaren dikkat kesilmiş durumdayız. Çünkü bu görsel başarı bir tesadüf olamaz. Oyundaki her kare bir tiyatro sahnesi! Bütün karakterler birer kukla, her sahne ayrı bir perde ve başrolde Kutaro var. Kutaro'nun üzerinde her daim bir sahne ışığı yer alıyor ki bu harika bir ayrıntı. Dekorlar, düşmanlar, ani sahne değişimleri, seslendirmeler, ışıklar ve bütün öğeler bir tiyatro oyununu simgeliyor. Anlatıcının varlığı, rol yapan karakterler, bölümlerin sahne ve perdeler olarak nitelendirilmesi insana bir kukla tiyatrosunu yönettiği hissini veriyor. Bununla birlikte oyunda öyle tatlı bir mizah var ki, yüzünüzdeki ifadeyle birlikte kalbiniz de yumuşacık oluyor. Bir an duruyor ve elinizdekinin bir video oyunundan çok daha ötesi olduğunu düşünmeye başlıyorsunuz.



Mundar ettin yemeği çocuk!

KURABİYEDEN OYUN

Açık söylüyorum, *Puppeteer* için oynanabilirlik, oyun elementleri, sesler gibi teknik ayrıntılara girmek hiç içimden gelmiyor. Onu bu şekilde anlatmaya çalışmak karşımda duran sanata ve hayal gücüne saygısızlık olur. Zaten oyun karşısında geçirdiğim süre boyunca aklımın ucundan bile geçmeyen birtakım teknik kıstasları alıp şu yazıya doldurmaya kalksam sizi de yanlış yönlendirmiş olurum. Emin olun, *Puppeteer*'la aranızdaki ilişkiyi





Seni hiç gözüm tutmadı sevgili Ölüm



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Müthiş Sunum
- ✔ Kukla tiyatrosu teması
- ✔ Hikaye
- ✔ Seslendirmeler
- ✖ Yetersiz içerik
- ✖ Bazı özensiz bölüm tasarımları

tanımlayan şey duygularınız olacak, seslendirmeler nasılmış, haritalarda neler unutulmuş, hareket ederken ayağınız görünmez bir taşa takılmış falan bakmayacaksınız. İnsan çocukluğuna döndü mü böyle olur işte, gözü sıcak kurabiyeden başkasını görmez. Nitekim *Puppeteer* da kokusuyla bile insanı mest eden o bir tabak dolusu sıcak kurabiyeden farksız, kalkıp da anneye "bunu 180 derecede mi pişirdin, 200'de mi, keşke fındık yerine ceviz koysaydın" falan diyecek hâlimiz yok.

Oyunda Kutaro'yu kontrol ettiğimizi daha önce söylemiştim. Büyük görevi yerine getirmek için yapmamız gerekense yol boyunca bulduğumuz kesik kafaları toplamak. Her kafanın farklı özellikleri bulunuyor ama aralarında çok özel olanlar da var ki bunlar size bazı güçler kazandırıyor. Bu özel kafalar dışında sadece üç adet kafa taşıyabiliyor ve hepsini kaybederseniz sahnenin başına dönüyorsunuz. Sihirli makas Calibrus'u kullanarak bir tiyatro dekoru olan platform öğelerini keserek havada hareket ediyor, düşmanları alt ediyor ve çocukların ruhlarını kurtarıyorsunuz. Saf platform oyunları gibi beyninizi değil reflekslerinizi yorarak perdeler arasında geçiş yapıp bu rüya tiyatrosunun son perdesini de kapatmaya çalışıyorsunuz.

Bu yolda dilerseniz bir arkadaşınızın, ya da bizzat sizin aynı gamepad üzerinden kontrol edeceğiniz **Ying Yang** isimli bir kedi ya da **Pikarina** adındaki bir güneş perisini yoldaş olarak alabiliyorsunuz. Bu yol arkadaşları gizli yerleri buluyorlar, sizin için ay taşı topluyorlar ve gevezelik ediyorlar. Her biri ana hikâyenin bir parçası ve her birinin apayrı hikâyeleri var. Bu hikâyelere sahneleri bitirdikçe Resimli Kitaplar bölümünden ulaşabiliyorsunuz.

FAZLA KAPTIRMA, BİRAZDAN YİNE BÜYÜYECEĞİZ

Oyunun en güzel yanlarından biri ise sürekli ve hızlı bir değişim içinde olması. Bir rastladığınız sahneye bir daha rastlamıyorsunuz. Bu hızlı değişim yanında çeşitliliği de getiriyor ve oyundan sıkılmamanızı sağlıyor. Bunun nedenini ve yapımcı Gavin Moore'un amacını buralarda bir yerde kutucuk içerisinde sizlere anlatacağım. Bu arada, seslendirmelerden falan bahsetmek istemiyorum demiştim ama muhakkak söylemem gereken bir ayrıntı var: *Puppeteer* ülkemizde Türkçe dil seçeneği ile yayınlandı. Hem de sadece altyazı değil, dublajlı olarak. Rahatlıkla söyleyebilirim ki bugüne kadar ülkemizde yapılmış en iyi oyun dublajı bu. Anlatıcıyı seslendiren **Ali Rıza Kubilay** harika bir iş çıkarmış, özellikle Resimli Kitaplar'ı ve gelecek perdeyi anlatırken sizi hikâyeye esir ediyor, oyuna kendinizi kaptırmanıza büyük katkı yapıyor. Onun dışındaki seslendirmeler de çok başarılı bir animasyon filmi seslendirmesi kadar iyi.

Puppeteer gizli bir hazine, size önerim onu tek başınıza yemek yerine (kafa kurabiyede kaldı) sevdiğiniz insanlarla paylaşmanız olacak. Bu oyunu keşfetmenin de oynamanın da paylaşmanın da tadı çok güzel. Biliyorum aramızda oyuncu ebeveynler de var. Özellikle onların alıp çocuklarıyla birlikte oynamasını şiddetle öneriyorum. Yanınızdaki çocuğun hayal gücünü geliştirecek, size harika bir oyun deneyimi yaşatıp eski günlere döndürecek. Mizahı ve hüznü bütünleştirmeyi başarabilmiş, tiyatronun o üzgün ve gülen surattan oluşan simgesini oyun dünyasına taşıyabilmiş bir oyun var elimizde. Ufak bir çocuğun sihirli bir makasla yol aldığı bu büyülü, ejderhalı ve tabii ki korsanlı macerayı muhtemelen bitirmek istemeyeceksiniz ama bitirin, sonu da güzel.

ÇOCUKTAN AL FEYZİ

Yapımcı Gavin Moore oyununun en büyük ilham kaynağının çocuğu olduğunu şu sözlerle açıklıyor: "Tokyo'daki evimde çocuğumla iki kişilik bir oyun oynuyorduk. Daha sonra oğlum bir anda oyunun başından kalktı ve dışarı çıktı. Başka şeylerle ilgilenmeye başladı. Geri döndüğünde bunun nedeni sordum ve bana bütün oyunlarda her zaman aynı şeyleri yaptığımızı, bütün bölümlerin birbirine benzediğini ve sıkıldığını söyledi. 5-10 dakikada bir tamamen değişen bir oyun istiyordu ve bana böyle bir şey yapıp yapamayacağımı sordu. Daha sonra birlikte izlediğimiz ve onun çok keyif aldığı bir Japon kukla gösterisi sonrasında kafamda bir şeyler oluşmaya başlamıştı. Puppeteer işte bu şekilde çıktı. Oyun yayınlandığındaysa oğlum bunun kendi oyunu olduğunu ve telif haklarını ne zaman almaya başlayacağını sordu."





Halloween teması bu oyuna harika gitmiş

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Japan Studio → **Dağıtım:** Sony Türkiye → **Kutulu Fiyatı:** 99TL → **Dijital İndirme:** 99 TL (PSN) → **Yaş Sınırı:** +12
→ **Dahası İçin:** playstation.com/puppeteer

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Hayal gücünüzü özlediyseniz, hasret gidermenizin zamanı geldi.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



ŞEYTAN AZAPTA GEREK -ALİ SEZGİN

DIABLO'YU SEVIYORUM. Yıllarca bekleyip koleksiyon sürümünü kapmak için kırk takla attıktan sonra *Diablo III* kalbimi çok fena kırdığı halde hâlâ çok seviyorum. *Diablo*'yu ve rezalet ek paketlerini bitirmiş, *Diablo II*'de ladder'ların üst sıralarında aylarca takılmış bir oyuncu olarak, her şeye rağmen şunu itiraf etmek durumundayım; PC için çıkan *Diablo III*'ün ilk çıktığı haline "iyi oyun" demek mümkün değildi. Oyunun bütün altyapısını oluşturan kes-biç sisteminin ve ödüllerinin anlamsızlaşmış olması, düşen silahları kullanmanızı neredeyse imkansız kılan garip eşya sistemi gibi o kadar çok kusur vardı ki oyunda... Seriye ömrünün ciddi bölümünü harcamış benim gibi oyuncular yine de pes etmedi. *Diablo III*'ü eskisi gibi her gün açmıyorduk, item'lar için heyecanlanmıyorduk belki ama bekliyorduk. Yapımcıların bir noktadan sonra akıllarını başlarına alacaklarını biliyorduk, ama gününü kestiremiyorduk işte. İşte o gün sonunda çıktı geldi; en azından mevcut nesil konsollardan birine sahip oyuncular için.

Şimdi muhtemelen diyeceksiniz, "Bu adam PC'de suyunu çıkardıktan sonra neden gidip bir de üstüne konsol sürümünü oynadı bu kötü oyunun?" Kesinlikle manyak veya mazoşist değilim, sadece oyunun sorunlarının çoğunun düzelmeyecek şeyler olmadığını düşünüyordum. Siz sormadan ben söyleyeyim, büyük oranda haklı çıkmışım.

İncelemeye başlarken, uzun süredir bir mağarada yaşadığınızı farz etmem gerekiyor. Çünkü *Diablo III*'ü bilmiyor veya duymamış olabilirsiniz, bunlar gayet makul olaylar. Oyun *Diablo II*'den 25 yıl sonra, bir yıldızın Diablo'nun ilk olarak ortaya çıktığı katedrale düşmesiyle başlıyor. Biz de bu masalın kahramanı olarak, bizimle konuşmayan veya eşya satmaya çalışmayan herkesi döverek dünyayı kurtarmaya çalışıyoruz. İşin içine elbette ki Beliah ve Azmodan gibi cehennem lordları, onların orduları ve türlü komplolar giriyor ama ben bu şekilde anlatarak *Diablo* hayranlarını kızdırmayı tercih ediyorum. Hikâye dışında hemen hemen her şey alışageldik *Diablo* kafasında



Bir oyunda P1, P2 gibi renkli yazılar görmeyeli yıllar olmuştu.



Dört oyuncu ekrandayken ortalık biraz karışıyor. Dikkatinizi kaybetmezseniz, kaybolmaktan endişelenmenizi gerektirecek bir durum yok.

ilerliyor. Önünüze çıkan yaratıkların hakkından geliyor, onların düşürdüğü eşyaları kuşanıyor ve bu sayede güçlenerek daha güçlü canavarların peşine düşüyorsunuz. Anlayacağınız üzere bitmez bir döngü söz konusu. Zira ne canavarların, ne de düşen eşyaların sonu geliyor. En azından her şey düzgün çalışırsa durumlar böyle.

KUTSAL OYUN KOLU + 3

Klavye-fare ikilisi yerine oyun koluyla *Diablo* oynamak sıfırdan başlayan birini rahatsız etmeyebilir ama tahmin edebileceğiniz üzere ben biraz garipsedim. Alışmışız bir kere yılların Diablo'sunu tıklayarak kesmeye. Neyse ki biraz oynadıktan sonra her şey normalleşiyor. Yeteneklerin tamamının tuşlara atanması ve saldırıların otomatiğe bağlanması her şeyi oldukça kolaylaştırmış. Tek tuşla hedefe kilitlenip sonra o kırmızı ince sağlık barı tükenene kadar tuşlara dan dun basmak çoğu durumda yeterli oluyor. Oyunun PC sürümünden en büyük farkı, aktif savuşturma olayı ki bunun da öyle aman aman hayatımı kurtarıcı bir yanı yok. Savuşturma analog kol yardımıyla karakteri sağa sola yuvarlamaktan ibaret. Bu sayede sıkıştığınız anlarda daha rahat pozisyonlara geçebiliyorsunuz ama bu harekettense vurdukça can veren eşyalara güvenmek, her zaman olduğu gibi daha mantıklı. Bir de oyunu güçlendirmeye yönelik, sağlık kürelerinin yanında oyuna Nephalem Glory isimli sarı küreler eklenmiş ki bunlar da çok tatlılar. Bir anda saldırı hızınız artıyor ve her atağınızla birlikte etrafa yıldırımlar çakmaya başlıyorsunuz. Monk gibi sürekli pasif hasar veren bir kahramana sahipseniz, ne kadar çok can yakacağınızı az çok tahmin edebilirsiniz.

Kontroller biraz farklı ama içerik olarak büyük farklar yok. Büyük çoğunluğunu yakınen tanıdığınız, huyunu suyunu bildiğiniz düşmanlar, aynı haritalar ve benzer taktikler var menüde. Oyun kolundaki tuş konumları, klavyeye göre daha rahat olduğu için elin yorulması veya sürekli aynı hareketleri tekrarlama gibi sorunlar da olmuyor. Analog kolun avantajı sayesinde arzu ettiğim yere su gibi akabiliyorum. Daha ne olsun?

Diablo III'ün sorunu zaten oyunu konsola aktarmak değil de konsolda oynanabilir hale getirmekti. Bu nokt ada karşımıza iki büyük düşman çıkıyor. Birincisi elbette ki arayüz. Zira yok balta düşmüş, yok horadrim hamburger yapmış falan derken zırt pırt envanteri açıp eşya taşımak konsol ortamında oyunu haliyle çok yavaşlatırdı. Öte yandan sürekli seviye atlayıp yeni yetenekler ve bu yeteneklere uygun eşya seçimleri var. Blizzard hemen her şeyin üstesinden ustaca gelmiş aslında. Oyunda topladığınız eşyaların üzerinizdekil-



Yeni envanter ve menü arayüzü çok rahat. İstediğiniz işlemi yapmanız çoğu zaman saniyeler sürüyor.

LOOT 1.5

Veya, "Galiba ben dünyanın en şanslı insanıyım"

Loot 1.5'tan bahsettiğimde düşen eşyaların daha doğru ve etkili olduğundan bahsetmiştim. Ama asıl olay burada bitmiyor. *Diablo III*'ün ana elementlerinden olan eşya heyecanı ve o güçlenme duygusunu, Blizzard sihirli dokunuşuyla geri getirmiş. Düşen eşyalar hem daha güçlü hem de genellikle sizin sınıfınızla alakalı özelliklere sahip. Diyelim ki şansınız yaver gitmedi ve kullanamayacağınız efsanevi silahlar ve aynı slota uyan nadir zırh parçaları düştü. Bu durumda devreye normalde pahalı olduğu ve zahmete değmediği için hemen hemen hiç kullanmadığım Blacksmith giriyor.

Eskiden olsa paranızın yarısından çoğunu muhtemelen kimsenin kullanmayacağı silahlar için alan bu arkadaş, artık çok ucuza oldukça kaliteli ürünler yapıyor. Eski oyundan biliyordum demeden, üretilebilecek eşyalara mutlaka göz atın.

Loot 1.5 PC oyuncuları için de önemli zira çok yakında mevcut sistem daha da gelişerek bilgisayarlarınıza misafir olacak. Diablo, küllerinden mi doğuyor nedir?



Kimse çekmedi bu Butcher'ın çektiği kadar.

ere oranla ne kadar iyi/kötü olduğunu simgelerle görebiliyorsunuz. Elbette 60. seviyeden sonra her yazana inanmamak gerekiyor ama başlarda oyun bir eşya için "bu daha iyi" diyorsa bu gerçekten iyi bir tercih olduğu anlamına geliyor. Oyunu durdurmadan, hızlıca eşyaları kuşanabiliyor, yanlışlıkla yerden kaptığınız bir değersiz baltayı atmak için ekstra uğraşmıyorsunuz.

DURUN SİZ KARDEŞSİNİZ

Diablo III'ün konsol sürümündeki en büyük değişiklikten henüz bahsetmedim. Oyunun en ciddi sorunu olan Auction House (müzayede evi) artık yok. Dolayısıyla oyunda ne düşürürseniz onu kullanmak veya başka oyuncularla takas yapmak durumundasınız. Oyunun PC sürümünde olsa (ki orada da AH, Mart 2014 itibariyle kapanıyor) bunun aslında ne kadar korkunç bir durum olabileceğini az çok anlarsınız. Zira oyunu saatlerce oynasanız bile kullanmaya değer bir tek eşya düşmediği oluyor. İşte bu kaos yaşanmasın diye Blizzard konsol sürümünde "Loot 1.5" sistemini kullanıyor; yani daha az ama daha mantıklı eşyalar düşüyor. Ben oyunun başında, daha ilk Act'i bitirmeden çok sağlam rare eşyalara ve iki tane de legendary silaha denk geldim. Yaklaşık 2-3 saati bulan oyun seanslarım arasında çok iyi özelliklere sahip en az 2-3 legendary düşürdüm, ki 60. seviyeden sonra 4-5 günlük oynayışla, PC'de aylar harcayarak oluşturduğum barbarımdan daha çok hasar verir duruma geldim. Blizzard konsol oyuncularına biraz daha bonkör davranmış, ancak PC'de de böyle bir sistem olursa, oyuncular en azından emeklerinin karşılığını alabileceklerine dair umutlarını kaybetmeden oyuna daha fazla bağlanabilirler.

Bu sistemin tek sorunu 60. seviyeden sonra karakterinizin bir anda aşırı güçlü hale gelmesi. Yanımda oynadığım arkadaşıma 1400 DPS'lik çift soketli bir Hellrak düştükten sonra sevinse de aslında bir anda oyunu bitirdiğinin de farkına vardı. PC'de olsa rahatlıkla 150-200 avroya satılacak bir silaha o oyunun tam başladığı yerde sahip olmuştu ve oyun biraz da o şekilde bitti. Artık tek seçeneği ya yeni bir karakter açmak ya da *GTA V* rüzgarına kendini kaptırmaktı ki, aynı durumu yeni bir karakterle yaşamaktansa daha kolay ve eğlenceli olan seçeneği tercih ettiğini sanırım söylememe bile gerek yok.

Yeni arayüz, eşya sistemi ve geliştirmeler ilginizi çekmediyse, *Diablo III*'ü PC'de değil de oyun kolunuzla koltuğunuzda oynamanız için tek ve oldukça önemli başka bir neden daha var: Oyun dört kişiye kadar aynı PS3 üzerinden multi oynama desteği sunuyor. Yani dört oyun kolu ve dört arkadaş, beraber Sanctuary evrenine atılıp kötülüğün kökünü kurutmaya çalışabilirsiniz. Elbette tek bir ekranın olması birtakım kısıtlamaları beraberinde getiriyor ve eğer düşen her eşyayı inceleyen o gıcık arkadaşlardan biriyle takılıyorsanız oyun oldukça yavaşlıyor. Yine de eve gelen misafire "hadi biraz Diablo'da takılalım" dediğiniz andan itibaren gayet eğlenceli dakikalar geçiriyorsunuz. Hatta ben sırf geldiklerinde benimle takılabilsinler diye arkadaşlarıma 60. level ikinci bir karakter yapma çalışmalarına başladım bile.

BÜYÜYE İNANMIYORUM DİYEN DIABLO

Diablo III, PC sürümünün pek çok sorununu çözse de, köklü değişiklikler yapmadan çözülemeyecek sorunları da var. Oyunda size katılan yoldaşlar hâlâ çok zayıf mesela. Eski oyunda olsa Baal'ı tek başına dövebilecek karakterler yaratılırken



Nişan almaya dayalı büyüler biraz sorun olabiliyor. Alan etkilileri kullanmak daha rahat.



Oyunun menülerinde yol almak çok kolay. Blizzard her şeyi oyunculara destek olacak şekilde tasarlamış.

buradakiler isketlerden canını kurtarmakta zorlanıyor. Hepsinin ara sıra işe yarayan yetenekleri var elbette ama Magic Find ve birkaç pasif özellik haricinde düşen bir eşyayı takipçinize vermenin hayatınızı değiştireceğini sanmıyorum.

Oyunun senaryosuysa, bildiğiniz gibi. Karakterlerin yeterince inandırıcı olmamaları bir yana, ortalığa serpiştirilen küçük senaryocukların ve güncelerin ana hikâyeyle çelişebildiğini çoğunuz zaten biliyorsunuz. *Diablo III*'ü kaç kişi senaryosu için oynar bilmiyorum ama bu tarz küçük hatalar, o muhteşem ara sahnelerin ve sinematiklerin hak ettiği etkiyi yaratmasına engel oluyor. Aynı şekilde eski *Diablo*'cuların eleştirdiği noktalardan biri olan, açık ve kapalı alanlarda aynı şablon haritaların kullanılması ve dolayısıyla rotaların ezberlenebilir oluşu da bir dert. *Diablo 2*'de bir mağaraya girip neyle karşılaşacağını bilmeden dolanmak da oyunun ömrünü uzatan etmenlerden biriydi zira. *Diablo* sırf eşyalar ve açgözlülük için tekrar tekrar oynanacak bir oyun için fazlasıyla tekrarcı olmuş maalesef.

Herhangi bir dergide, sitede veya bulutlarda *Diablo III*'ün oynanmayı hak etmeyen bir oyun olduğuna dair bir yazı görürseniz bilin ki bunu Yalanlar Lordu Belial yazdırmıştır. Biz oyuncular olarak *Diablo III*'e ve dolayısıyla Blizzard'a kızdık çünkü beklentimiz çok iyi bir oyun değil, bir efsaneydi. Ama emin olun, konsollarda ilerlemeli, kesmeli biçmeli bir aksiyon oyunu arıyorsanız daha iyisini bulma şansınız yok. Detaylar, mekânlar ve elbette ki oyun içine serpiştirilmiş sayısız küçük ayrıntı bu oyunu özel kılıyor. *GTA V* gibi bir elmas varken *Diablo III*'ü ne kadar gözünüz görür bilemiyorum ancak PlayStation 3'ünüzde tadımlık değil de aylarca tekrar tekrar oynayabileceğiniz, bir değil iki hazine arıyorsanız şu an tam olarak onlardan birinin şeytani pençelerine bakıyorsunuz. @

Diablo III



\>

Diablo II



\>

Diablo



HANGİ PLATFORM?

Oyunun konsollarda daha iyi ve oynanabilir olduğunu yazmama rağmen hâlâ bu kutuyu okuyorsanız aferin size. Çünkü işin derinine inmem gerekiyor.

***Diablo III*'ün konsollarda sunduğu deneyim daha stabil ve eğlenceli olsa da, asıl kullanıcı grubu halen PC'de. Konsollardaki Loot 1.5 sistemine karşılık asıl değişiklik genişleme paketi *Reaper of Souls*'dan önce Loot 2.0 olarak PC'ye gelecek. Aynı şekilde PC sürümünün belası olan müzayede evi de mart ayında bir daha açılmamak üzere kapanacak. Konsol sürümü gayet başarılı olmasına rağmen bu değişikliklerin ne kadarının bu sürüme yansıyacağı ve *Reaper of Souls*'un PS3 ve Xbox 360'a ne zaman ve ne şekilde geleceği belli değil. Dolayısıyla *Diablo III* konsollarda şimdilik daha iyi durumda olsa da, PC sürümünün arayı kapaması yakındır.**

Eğer PC'de *Diablo III*'e sahipseniz ve aynı evde beraber takılmayı planladığınız bir arkadaşınız yoksa konsol sürümünü şimdilik almanıza gerek yok. PC için çok yakında olmasa da hâlâ ümit var. Artık oyunun baş yönetmeninin Jay Wilson değil, oyunun konsollara çıkmasından sorumlu olan Josh Maqueira olduğundan bahsetmiş miydik?

Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Bitmeyen aksiyon
- ✔ Tatmin hissi
- ✔ Orijinal oyuna yapılan geliştirmeler
- ✔ Aynı konsolda 4 kişi oynama imkanı
- ✖ Senaryo hâlâ kötü
- ✖ Bağımlılık yapıyor
- ✖ Bağlantı sorunları



Diablo III'ü konsolunuza almak için en geçerli nedene bakıyorsunuz.



DIABLO III

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Gerçek kahraman dünyayı koltuğundan kurtarandır.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon-RYO → **Yapım:** Blizzard → **Dağıtım:** Activision → **Sistem:** - **Kutulu Fiyatı:** 135 TL (Aralgame) → **Dijital İndirme:** 130 TL
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** diablofans.com



BİR GEZEGENE DAHA VEDA EDİYORUZ -SARP KÜRKCÜ

LOST PLANET 3

TERSTEN BAŞLAYAN HİKÂYELERİ hep sevmişimdir. Anlatımın türüyle alakalı herhalde. *Lost Planet 3* de, anlatmaya böyle başlıyor. İlginç aslında; çünkü bir serinin son oyunu, o serinin başlangıç hikâyesini sondan başlayarak anlatıyor. Hınzır hınzır gülesim geliyor şu cümleyi okudukça.

Lost Planet 3, gerçekten de ilk oyunun öncesini anlatıyor. **E.D.N III** gezegenini ve öncesini, **NEVEC**'in (*Lost Planet*'ın kötü şirketi) bu gezegeni adım adım işgal edişini işliyor bir anlamda. Dünyadaki enerji krizine nihai çözüm olabilecek termal enerji (T-Energy) E.D.N III'ün her yerinde var. Ama özellikle de yerli yaratıkları olan Akrid'lerde.

İşte bu ekibe eşi ve çocuğunu bırakıp gurbet elde çalışmaya gelen **Jim Payton**'ın bakış açısından dahil oluyoruz biz de. Başını eğik tutup görevini yapmaya meyilli bu arkadaş sahneye adım atar atmaz kahramanlıklara soyunuyor, nihayetinde de hikâye katman katman açılıyor.

BİR AVATAR'DAN GELDİM BEN

Tam hikâye demişken, ağzımdaki baklayı çıkarmam lazım. Ne yazık ki *Lost Planet 3*'ün hikâyesi öyle ilgi çekici, yenilikçi, farklı heyecan noktaları bulunan türden değil. Daha ilk anda ekibe şöyle bir baktığınızda kimin iyi, kimin kötü, kimin kötü gibi görünüp destekçi, kimin deli gibi durup sonunda doğru yolu bulacak olan olduğunu çözüyorsunuz.

Üstelik o andan sonuna kadar da sürpriz sunmuyor size. Yeni kişiler ekleniyor, sona kadar başka karakterler çıkıyor karşınıza ama ilginizi canlı tutacak birileri yok ortada.

Hikâye sıradansa nesi iyi peki? Birçok hikâye benzer temadadır zaten. Önemli olan onu nasıl işleyip sunabildiğindir. İşte *Lost Planet 3*, bu işi biraz daha iyi kotarıyor. Öncelikle karakterlerin az çok kişilikleri oturmuş durumda. Özellikle Jim'in sözleri, Mira, Braddock, Gale gibi karakterler de kendi bağlamlarında doğru hareket ediyorlar.

Ama oyun, Jim ve eşinin video mesajlarında doruk noktasına çıkıyor. Oyundan ne zaman kopacak gibi olsanız (ki bunların sebepleri yazının devamında) Grace ve Jim'in mesajlarını görüyorsunuz ve o anda siniriniz geçiyor.

O kadar güzel, o kadar içten, o kadar düzgün olmuş ki bu videolar. Tabii seslendirmenin başarısı animasyon ekibi ve **Unreal Engine 3** ile birleşince etkilenmemek için Şahap olmak lazım. Ama biz bir film izlemiyoruz, oyun oynuyoruz. O nedenle oyunculuktan oynanışa dönmemiz lazım.

PACIFIC "RIG" O ZAMAN

Önceki *Lost Planet*'ların aksine, artık dövüş zırhlarımız (**Vital Suits**) yok. Onun yerini bir mühendisin kullanacağı şekilde silahsız bakım zırhımız, yani "**Rig**" almış durumda. Silahsız diyorum ama bunu bir de matkapla kafası ezilen o Akrid'lere sormak lazım.

Oyun omuz üstü kameradan ilerliyor ve kimi zaman Rig ile, kimi zaman yaya olarak ilerliyorsunuz. Rig, gerçekten iri bir araçta olduğunuz hissini veriyor. Üstelik DualShock'un harekete göre titremesi de ayrı bir hava katıyor. Rig ile birlikteyken etraftaki tamir işlemlerini yapıyor, Akrid'lerle dövüşüyor ya da oyunun sonlarına doğru daha kendi cüssemizdeki cisimlere kafa tutuyoruz.

Yaya olarak ise, Jim Payton'ın hayatı fazlaca sıkıcı kalıyor. Akrid'ler farklı boyut ve çeviklikte akın

DOSTLAR DÖVÜŞTE GÖRSÜN

Oyunun bir de multiplayer kısmı var tahmin edeceğiniz üzere. *Lost Planet 2*'deki gibi bir co-op şansınız olmasa da, başkalarına karşı namlunuzun sıcaklığını tehdit unsuru olarak sunabilirsiniz. 5v5 maçların yapıldığı üç farklı mod var. **Team Deathmatch** zaten adıyla kendini ele verirken **Extraction** etrafta T-Energy sondalarını koruma yapısında. Son olarak **Scenario**'da ise haritalara göre farklı saldırı ve savunma görevleri yapıyorsunuz. Kimi haritalarda önceki oyunlardan kalma VS'lerden bulup kullanabiliyorsunuz üstelik.

Sunucularda favori ise dördüncü mod: **Akrid Survival**. Üçer kişiden iki takımın önce gelen Akrid'lere, sonra da birbirilerine saldırdığı bu oyun modu zaten kolay kolay bulabildiğiniz tek mod. Oyun çıkalı çok olmamasına rağmen sunucularda az çok yeler esiyor.



Fırtınalar göze güzel gözükmekle birlikte oynanışta etkisizler.

Gears of War



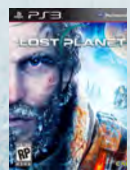
>

Uncharted 2



>

Lost Planet 3




Canınız azalınca, dövüşler daha kişisel hale geliyor.

akın gelen canlılar. Zırhsız olanlar normal olarak vurulurken orta boydakiler parlayan kırmızı noktalardan vurulmalılar. Aynı şey dev boss'lar için de geçerli. Yapay zekâ ise çok yaratıcı değil. Hele düşmanlar Akrid'lerden insanlara dönünce, tümüyle siper arasından "piu piu!"ya dönüşüyor.

Ama problem, bu dövüşlerin inanılmaz tekdüze ve inanılmaz sıkıcı hale gelmesi. Hemen her şeyden kaçabildiğimiz dodge becerisi sağ olsun, düşmanın sersemleyip açık vermesi ve bizim şarjör boşaltmamızdan ibaret tüm dövüşler. Hele bir de "*odaya gir, dalga dalga düşman gelsin, sonuncusu öldüğü anda kapı tamir olmuş olsun*" taktiği 2013'e hiç yakışmıyor. Hatta Jim bile arada "*Neden benim el attığım her kapı bozuk olmak zorunda ki?*" diye eleştirisini yapıyor.

Yalnız bütün bu oynanıştaki tekdüzelik, oyunun görselliği ile iyi kotarılıyor. Unreal Engine 3, işini hâlâ iyi yapan bir motor. Özellikle açıklığa çıktığınızda kırılan ışıklar, buz ve lavın birbirine girdiği bölümler gözlerinizi alıyor. Ama sonra mağaralara giriyorsunuz ve işler birazcık değişiyor.

Açık alanlardaki o güzelim görsellik, mağaralarda bir donuk, bir zayıf kalıyor. Kötü değiller, ama o açık alanlardan sonra insanın dönesi gelmiyor pek. Bir başka sıkıntı da burada kopuyor ki, *Lost Planet 3* aslında "açık dünya" bir oyun. Ama açık dünya oyunların en büyük kozu, sizi gezmeye yöneltecek bir yapısının olmasıdır. *Lost Planet 3*'te bu yok. O nedenle öyküde merakınız yoksa, yan görevlere bakmıyorsunuz bir süreden sonra. Çünkü getirisi o dar mağaralara tıkılmanıza değmiyor.

Müzik ve sesler konusunda da *Lost Planet 3* iyi durumda. Akrid'lerin farklı sesleri ve tiz çığlıkları, güzel bir fırtınada tüylerinizi diken diken ediyor. Rig'inizde Grace'in yolladığı playlist'i dinlerken de gaza gelme ihtimaliniz yüksek. Dövüşlerdeki müzikler ise işi kotarıyor, silahların ses efektleri kulağınızı tırmalamıyor.

JİM'İN ÇÖZEMEDİĞİ TEKNİK SORUNLAR

Her ne kadar Jim oyunda her türlü teknik problemi iki analog kolla çözebiliyor olsa da (kimi zaman "*höh*" dedirtecek kadar) oyun kendisi bunu becerememiş. Yoktan var olan düşmanlarımız var, tam çalışmayan siperlerimiz de. Ara videolardaki görsel kalite iyi olsa da, bazen kafalar titreyerek deliriyor. Bunlar katlanılabilir olsa da iş dövüşlerde düşen frame rate'lere, takılmalara gelince çirkinleşiyor. Ekranda Akrid'lerin sayısı arttıkça, siz ateş ettikçe frame rate fotoğraf albümü seviyesine düşüyor. Bunların dışında oyunun bir de çok oyunculu tarafı var ama sunucu nüfusları pek iç açıcı değil. Yine de oyun modlarına dair kısacık bilgileri bu sayfalarda bir yerlerde bulabilirsiniz.

E.D.N. III'E BİR BİLET?

Nihayetinde benim hikâyem de Jim'inki gibi. **Los Santos**'u bırakıp, ev geçindirmek adına buzdan bir gezegene Lost Planet'a taşındım bu ay. Sıkıcı, sevimsiz özellikleri çok olsa da yaban ellerdeymişim gibi hissetmedim, sonuna kadar kaldım. Arada sırada karşıma çıkan manzara, sohbeti güzel insanlar ve eşimden gelen mesajlar bağladı sanırım beni buraya (sonuncusu gerçekle uyuşmadı pek). Ama görevim olmasaydı, sonuna kadar gider miydim? İşlenişin hakkını yememek istesem de içimden bir ses "*hayır*" diyor. Yarıda bırakır, Sandy Shore'da güneşlenmeye geri dönerdim muhtemelen. Ama harcadığım zamana lanet edecek kadar da buruk ayrılmadım E.D.N. III'ten.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Karakterler yerine oturmuş ✔ Özellikle video mesajlar çok keyifli ✔ Grafikler açık alanda güzel manzaralar sunuyor ✖ Tür irdelenmemiş, diğer oyunlar karma şekilde önümüzde ✖ Bug'lar sinir bozucu ✖ Boss dövüşleri çok otomatik, çok sıkıcı ✖ Oynayışı etkileyen frame düşüşleri ✖ Açık dünya gibi gözüküp aşırı çizgisel olması ✖ Grappling Hook animasyonu ✖ Silah ve Rig'in upgrade mekanikleri çok zayıf

BUZULLAR ARASINDAN TÜYOLAR

Oyun üç silah taşımanıza izin veriyor. Silahlar benzer gibi gözükse de dikkatle inceleyin: Yakından uzağa, tekilden çoğula farklı yapılardalar. Kendinize en uygun olan kombinasyona vakit harcayın.

Ekranın sol üstünde çıkan görev ipuçlarına dikkat edin. Çünkü oyunun çizgisel oluşu, alternatife pabuç bırakmıyor.

Rig'inizdeyken, bazı görevler haricinde müzikleri değiştirebildiğinizi unutmayın. 'Space Cowboy' teması ruhunuza işlesin. Hepsini dinleyin.

Dövüşlerde siper aldığınızda, bug sebebiyle tepeden hedef alamayabilirsiniz. Patlayıcı mermiler canınızı yakabilir. Siperin uçlarından ateş etmek daha yararlıdır.

Rig'inizin yanınızda olduğu dövüşlerde, arıza yapmadığı takdirde ayaklarından mermi ve silah envanteri desteği sunduğunu unutmayın. O Akrid'lere yağdırın bombaları!


Sakallı bir Nicholas Cage'i oynadığımızı söylemeyi atlamış olabilirim belki.



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Spark Unlimited → **Dağıtım:** Aral, PSN, Playstore, Steam → **Kutulu Fiyatı:** 179 TL
→ **Dijital İndirme:** 129 TL (PSN), 60 TL (PC - Playstore) → **Yaş Sınırı:** 16 → **Dahası İçin:** http://lostplanet.wikia.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Hikâye anlatımı kadar oynanışa da dönülüp bakılsaymış, olabilirmiş.

6,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



KAIZOKU OU NI ORE WA NARU -ÖMER AKDAĞ

One Piece Pirate Warriors 2


Ölse de vuramaz

LUFFY'NİN HASIR ŞAPKASININ gerçek sahibini tanımayan, *Condoriano*'nun bizden biri olup olmadığını bilmeyen, **Merry** deyince gözleri dolmayan, "*horohorohoro*" ya da "*zzzehahahah*" diye gülünmesini tuhaf karşılayan, "nakama" kelimesine aşina olmayan arkadaşlar, yanlış anlamayın, hepinize sevgilerimi iletiyorum ve *One Piece* isimli şaheserden daha fazla uzak kalmanızı diliyorum ama bu oyun sizin için değil. Başka güzel sayfalarımız da var, sizi oralara alalım. Bu oyun ve de bu yazı yalnızca ve yalnızca *One Piece* hayranları için.

Ve sen, halen sayfayı terk etmemiş *One Piece* hayranı dostum. Biliyorum, Luffy'nin ikinci-üçüncü viteslerini, Nami'nin *Clima Tact*'ını, Zoro'nun *santouryu*'sunu, hatta ve hatta Mihawk'ın kılıcını, Whitebeard'ın depremini, Akainu'nun lavlarını bir şekilde kullanmak istedin, istiyorsun. Sana güzel haberlerim var.

EREFANTO PISTORU

Aksiyon oyunlarının "**musou**" denen bir alt kategorisi vardır ve baştan söyleyeyim, bu türün en büyük sıkıntısı olan kendini tekrar etme *PW2*'de de mevcut. Karşınıza yüzlerce marine, zombi vs. çıkıyor ve oldukça basit tuş kombinasyonlarıyla nispeten sınırlı sayıdaki hareketlerinizi kullanarak dövdükçe dövüyorsunuz. Sık sık boss'larla da karşılaşıyorsunuz ama karşınızda ister *Mr. 3* olsun ister *Blackbeard*, yaptıklarınız neredeyse her zaman aynı. Kare ve üçgen ile dalıp, arada da yuvarlak ile kendi başınıza ya da yardımcı karakterinizle birlikte özel güç kullanmak. Toplam 22 oynanabilir karakter olması oyunu gayet güzel renklendiriyor aslında ama 22 değil 122 karakter de olsa oynanışın hep kendini tekrar etmesinin önüne çok da geçemezdi.

Warriors Orochi 3 > One Piece: Pirate Warriors 2 > Dynasty Warriors 6





Yalnız işte "güzel haberlerim var" dedim ya, bütün bu söylediklerim havacıva şeyler. Bir *1P* hayranının oyundan her halukârda müthiş keyif alacaktır. Ace'i yönetip yüzlerce marine yakabiliyorsunuz yahu, daha ne olsun?! Hele Marco ile oynaması çok keyifli, şiddetle tavsiye ederim.

Oyunda bayağı derin bir RYO esintisi de var. Tecrübe puanı kazanıyor, seviye atlıyor, savaş sonrası kazandığınız armaları kullanarak temel statlarınızı geliştiriyorsunuz vs. Teni açılan karakterleri de parası neyse vererek en yüksek seviyedeki karakterin seviyesine çekebiliyorsunuz. Sık sık para sıkıntısı yaşayınca *1P* karakterlerini ne kadar çok sevdiğimi bir kez daha anladım. "*Hancock* açılmış, onsuz olmaz" "Oo, *Perona* da açılmış, onu da pek severim" "Amanın *Aokiji* açılmış, geliştirmezsek ayıptır" diye diye cepteki beli'ler kısa sürede suyunu çekti.

O noktada da oyunun co-op imkânı oldukça faydalı oluyor. Rastgele birisinin co-op çağrısına yanıt verdiğinizde oyun pek dengeli davranmıyor ve sizi çok daha üst seviyedeki birinin oyununa atabiliyor. Savaşta pek faydalı olamayıp azcık küfür yiyebiliyorsunuz belki ama inanın tek savaşta 4 milyon beli toplamak acayip rahatlatıyor. Ha bir de ekranı ikiye bölerek aynı makineden de oynayabiliyorsunuz ki yanınıda *1P* hayranı kardeşiniz varsa onun tadı çok başka.

NE İYİ NE KÖTÜ?

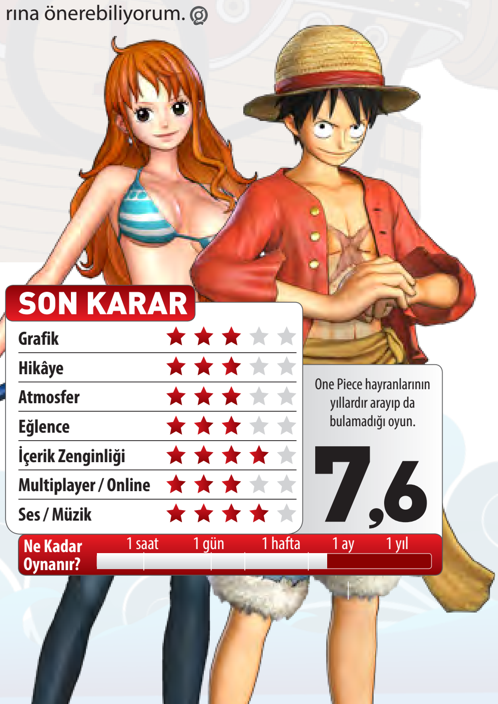
- ✔ One Piece ruhunu iyi yansıtıyor
- ✔ Hep kontrol etmek istediğimiz karakterleri kontrol etme imkânı sunuyor
- ✔ Karakter çeşitliliği muazzam
- ✔ Co-op'u çok keyifli
- ✖ Oynanış kendini tekrar ediyor
- ✖ Fiyatı

LUFFY, SMOKER VE CROCODILE BİR ARADA

Oyunun hikâyesi de şu şekilde: Bizim tayfa bazı gizemli dial'lar bulur (hani şu *Skypia*'dakiler gibi). Bu dial'lardan çıkan gazı yiyenler saldırganlaşmaktadır ve Luffy ve Nami hariç bizimkileri de etkilerler. 3 büyük grup bu gazı kontrol edebilen tek bir dial'ın peşine düşer: *Straw Hat & Whitebeard Alliance*, *World Government* ve *Buggy* tarafından kurulan (ve kısa sürede *Blackbeard* tarafından ele geçirilen) *Pirate Alliance*. Mangadaki/animedeki kadar duygusal ya da gülmekten kopartan anlar beklemeyin, daha monoton bir anlatımı var oyunun. Doğal olarak orijinal *1P* hikâyesinde de yeri yok. Ama *1P* hayranlarının keyifle takip edeceğini de söyleyebilirim.

PW2 nispeten küçük çaplı, yalnızca *1P* hayranları için yapılmış, kendini biraz tekrar etse de kendini oynatmasını da bilen bir yapım. Boyutuna göre hayvani bir fiyat etiketi olmasa bütün *1P* hayranlarına gönül rahatlığıyla önerirdim ama şu an için yalnızca cebi de gönlü kadar zengin *1P* hayranlarına önerebiliyorum.


Gülüşünü duyar gibiyim



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

One Piece hayranlarının yıllardır arayıp da bulamadığı oyun.

7,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Musou Aksiyon → **Yapım:** Tecmo Koei → **Dağıtım:** Namco Bandai / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 125 TL → **Dijital İndirme:** PS Store (130 TL)
→ **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** http://onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece:_Pirate_Warriors_2

PS3 | PS VITA



PARA YOKSA BAŞLIK DA YOK! -ALİ SEZGİN

KILLZONE MERCANARY



Kafadan vuruşları yapmak hiç de zor değil. Yeter ki Vita'nın Gyro algılayıcıları kullanın.

PLAYSTATION VITA'MI SEVİYORUM. İşi gücü bırakıp onunla saatlerce oynayabilirim. İBağımsız cenneti. Bir oyuncu daha ne isteyebilir ama değil mi? Ama bugünkü halini bilsem, almadan iki kere düşünürdüm. Çünkü donanım olsa da içerik olarak hiçbir AAA oyunun muadilini görmedik Vita'da. Genel olarak dövüş oyunları orijinallerine yakındılar ama pek çoğumuzun hayali olan **konsol deneyimini elde yaşayamadık.** En azından *Killzone Mercenary* çıkıncaya kadar.

Ne yalan söyleyeyim, AAA kalitesinde oyun umutlarım çoktan gitmişti. *Killzone Mercenary*'yi görünce de aynı hayal kırıklığını yaşamış bir oyuncu olarak heyecanlanmamayı tercih ettim. Kısa yolda inceleme tüyoları düşünürken kargodan gelen kartuşu çıkardım, hafiften tozlanmış Vita'ma taktım ve **hayatımda ilk kez aslında Vita'nın potansiyelini gözlerimle gördüm.**

Grafikler önemli değil, onlar için ayrıca bir paragraf açacak olmam da hiç önemli değil. Önemli olan dergide kaldığım ilk gece elime geçen *Killzone 2*'yi oynadığım anda yaşadığım o duyguyu yıllar sonra bir daha yaşıyor olmamdı.

Killzone Mercanary > Gravity Rush > Uncharted







Oyunda bu sefer ISA'nın değil, ISA'dan bağımsız olarak para karşılığı orduya destek olan paralı askerlerin tarafındayız. Oyunun iyi kötü bir senaryosu var ama bu o kadar da önemli değil. Özünde yaptığımız *"ordu buraya giremiyor orayı temizle, orduyu dövüyorlar sen tek başına her yeri kurtar"* temalı görevler. *Killzone* oyunlarının korkunç derecede yüzeysel karakterlerini ve sıkıcı kişiliklerini biliyorsanız, anlayın işte: Tam bir *Killzone* oyunuyla karşı karşıyasınız. Oyunun bu konudaki güzel yanlarından biri **metninden dublajına Türkçe olması** ki, Türkçeleştirme işi aşağı yukarı *Killzone 3* ayarında olmuş. Gerçekten o duyguyu, atmosferi hissettirdiği yerler olduğu gibi, ölmek üzere olan bir karakterin "Aman Tanrım dostum! Galiba ölüyorum adamım!" havasında konuşulmuş yerler de var. Çeviri orta karar yani. Yine de bir el konsolunda görevleri baştan aşağıya Türkçe dinlemenin hoş bir yanı var.

TAKSİTLİ KREDİLİ CİNAYET

Killzone'un alışılagelmiş karanlık ama taktiksel dünyasını nasıl bıraktıysanız, avuçlarınızda öyle bulacaksınız. En büyük yenilik *Bulletstorm* kafasındaki puan-para sistemi. Oyunda her şeyin bir ödülü ve her ödülün bir karşılığı var. Bir düşmanı sessice mi hakladınız? Buyurun 100 kredi. Ard arda iki düşmanı kafasından mı vurdunuz? Alın paranızı. Sonra bu paraları etrafta bulunan sandıklarda zırh, ekipman, gibi araç gereçlere gömün.

Konsol deneyimi dendiğinde benim aklıma Vita kontrolleriyle FPS oynayabilmek geliyor. Daha önce bunu yaşayamasak da *Killzone Mercenary* düzgün çalışan bir FPS olmuş. Siper alıp, bomba kullanan düşmanlarıyla sağlam vuruş hissiyle görevleriyle konsoldan çıkıp gelmiş bir oyun olduğunu hissettiriyor.

Çok oyunculu moda girmeden tek kişiliği bitirmek daha iyi oluyor, onu da belirteyim. Eski oyunların aksine daha hızlı ve seri bir yapısı var ve gayet iyi olmuş. Takım çatışmalarının yanı sıra, görevlere ve yakalamaya dayalı içeriğe sahip yapısı da *Mercenary*'nin özgün kalmasını sağlıyor. Tamam, belki 8 kişilik arenalar sizi tatmin etmeyebilir, olabilir bu. Bana göre bu oyunun daha samimi kalmasını sağlıyor.

POLİSE KARŞI KİRALIK ASKER?

Grafikler önemli değil dedim ama işin aslı önemli (*bu ne yaman çelişki anne? - Sinan*). Şu an piyasada Vita'dan güçlü mobil cihazlar cirit atıyor. Sıkı oyunlar da sardı etrafı. Ancak görsel olarak hiç biri *Killzone Mercenary* kadar iyi değil. Sadece doku kalitesi ve efektlerle alakalı bir durum yok ortada. Her şeyiyle olmuş.

Killzone Mercenary, bu haliyle Vita'nın rahatlıkla en iyi oyunu olmayı başarıyor. Bunda ciddi bir rakip olmaması da etkili. Yine de biz bardağın dolu tarafından bakıp *Killzone*'un, benzer kalitede gelecek oyunların habercisi olduğunu düşünmeliyiz. Ne de olsa hayal kurmak serbest.



Ortaklarınıza güvenmeyin. Ağızları işyapsa da pek işe yaramıyorlar.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Muhteşem grafikler
- ✔ Killzone havasını veriyor
- ✔ Sağlam çok oyunculu mod
- ✔ Hack bulmacaları
- ✖ Senaryo çok sıradan

SON KARAR

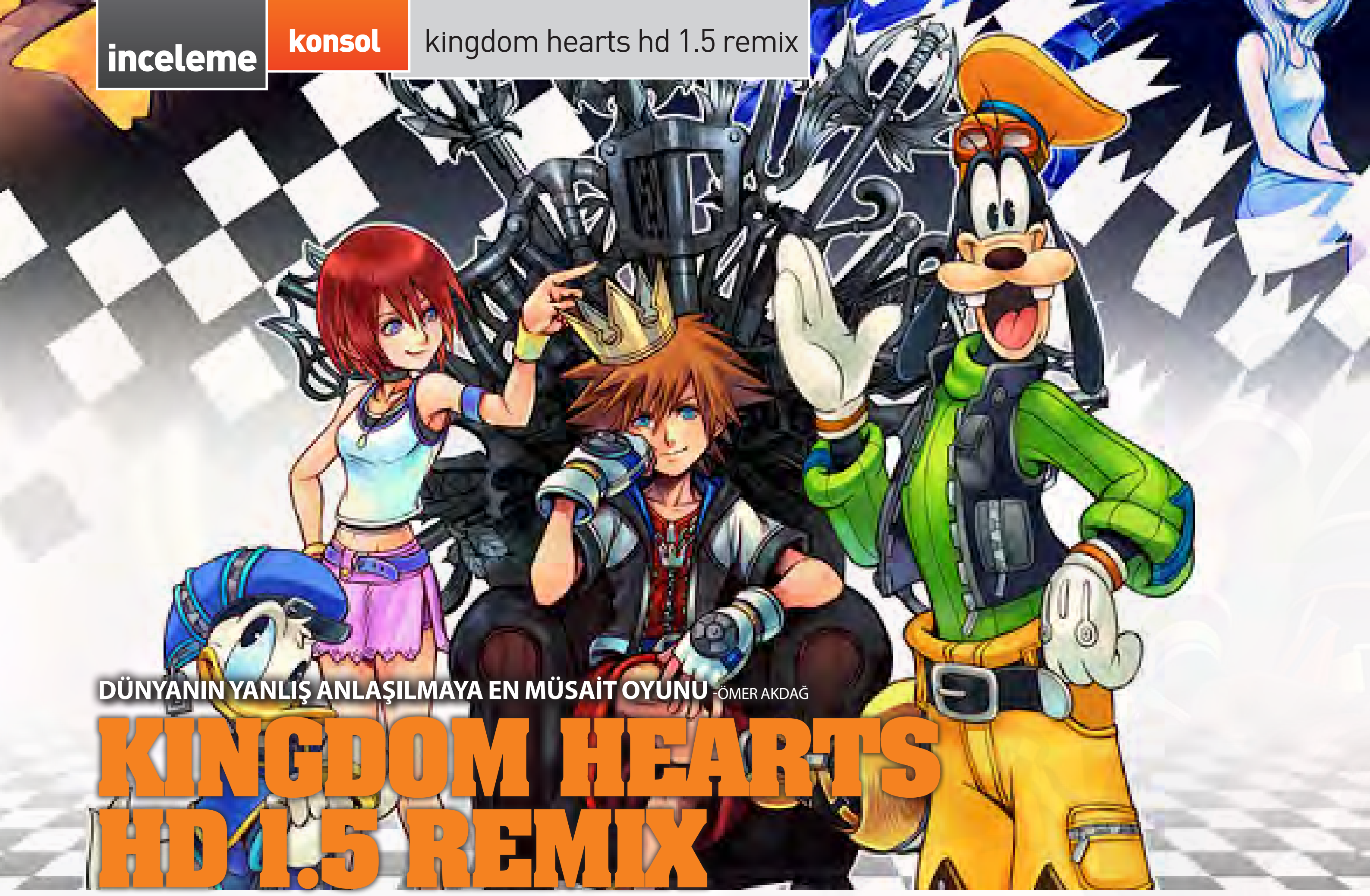
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

PS Vita'yı neden aldığınızı hatırlamak istiyorsanız oyununuz burada.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Guerilla Cambridge → **Dağıtım:** 505 Games → **Kutulu Fiyatı:** 109 TL → **Dijital İndirme:** 84 TL (PSN)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** killzone.com



DÜNYANIN YANLIŞ ANLAŞILMAYA EN MÜSAİT OYUNU -ÖMER AKDAĞ

KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX

DISNEY DÜNYALARI + *Final Fantasy* karaterleri + yeni karakterler ve dünyalar + bunların hepsini bütünleştirecek bir ana hikâye. Fazlasıyla karışık. Ne kadar başarılı olabilir ki? İşte bu derece başarılı olabilir.

İlk oyun *Final Fantasy* aşkımın dorukta olduğu bir dönemde, 11 yıl önce çıkmıştı ve ben de oyuna sırf *Final Fantasy* karakterleri var diye başlamıştım. Yoksa ne Disney, ne de elinde anahtarlıkla gezen koca pabuçlu çocuk umrumda değildi. Ama yanılmışım. *Kingdom Hearts* hayatıma giren en özel oyunlardan biri olacakmış, ben farkında değilmişim.

İÇİNDEKİLER

KH 1.5 paketinin içerisinde 3 ana başlık var. Birincisi *Kingdom Hearts: Final Mix*. İlk *Kingdom Hearts*'a silahlar, düşmanlar, yetenekler ve yeni, önemli bir sahne ekleyen *Final Mix* daha önce Japonya dışına çıkmamıştı. Kendisiyle yeni buluşuyoruz.

İkincisi *RE: Chain of Memories*. GBA'ya çıkan ve *Kingdom Hearts*'ın direkt olarak devamı konumundaki, 2 boyutlu *Chain of Memories*, daha sonra PS2'ye RE: *Chain of Memories* ismiyle, 3 boyutlu bir şekilde geçiş yapmıştı ve o da Japonya dışında şu ana kadar boy göstermemişti.

Üçüncüsü ise *358/2*'nin videoları. DS'e çıkmış olan oyunun kendisi bu pakette yok. Oyunu eklemeyerek çok da isabetli bir tercih yaptıklarını düşünüyorum çünkü videoları ne kadar güzel ve lore için ne kadar önemli olursa olsun, oyun inanılmaz sıkıcıydı.

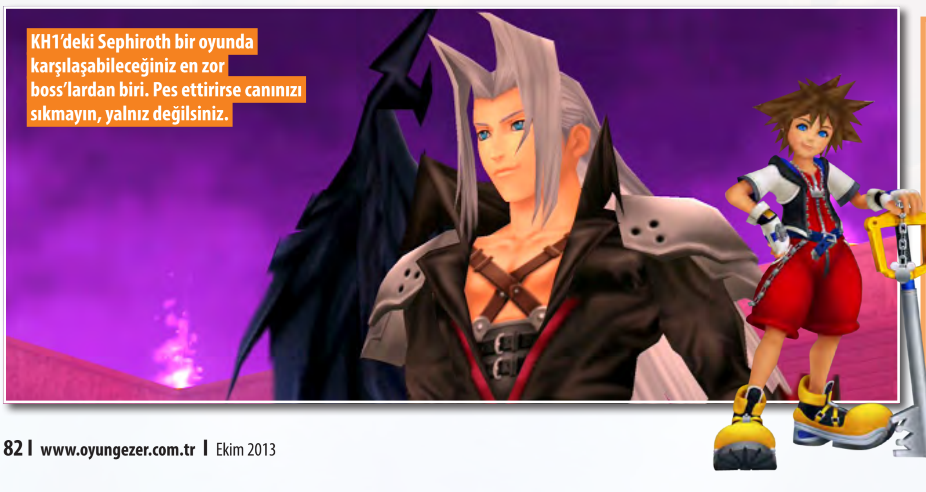
EFSANENİN BAŞLANGICI

İlk *Kingdom Hearts* küçük ve her şeyden soyutlanmış bir adada yaşayan **Sora**, **Riku** ve **Kairi** isminde üç gencin hikâyesi. Bu üç yakın arkadaş bir yandan her fırsatta kendilerine eğlence çıkarmaya çalışırken bir taraftan da yıldızları izler, başka dünyaların hayalini kurarlar. Ve Sora son zamanlarda tuhaf rüyalar görmeye başlar. Bütün bu etrafındakilerin gerçek olup olmadığını düşündüren rüyalar...

Bir gün rüyalarında gördüğü karanlık varlık adaya saldırır. Bir anda elinde beliren **Keyblade** ismindeki gizemli silah sayesinde onu alt eder ama karanlık onu yutar. Kendini farklı bir dünyada bulur. Riku ve Kairi'den ayrı düşer. Gerçi son gördüğünde Riku, Sora'yı yutan karanlık ile uyum içinde gibiydi ama önemli değildi. Üçü iyi arkadaştı ve ne pahasına olursa olsun onları bulacaktı.

Önce **Squall** ile karşılaşır. Sora'ya dünyaların birbirinden koptuğunu, tekrar düzeni sağlamak için Keyblade Master'ın yani Sora'nın yardımına ihtiyaçları olduğunu söyler. Kısa süre sonra **Kral Mickey**'i aramak için kalelerini terk etmiş olan **Donald** ve **Goofy** ile de tanışarak beraber ilerlemeye karar verirler. Böylece yolculuk tam anlamıyla başlamış olur.

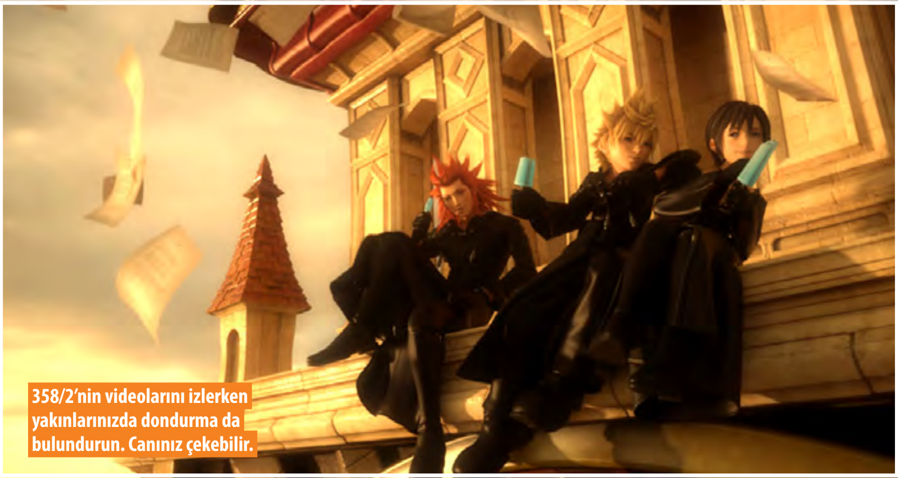
Oyunun yaklaşık %70'i Disney dünyalarında geçiyor. O dünyaların orijinal hikâyeleri ile oralara musallat olmuş **Heartless** ismindeki varlıkların etkileri öyküsel olarak bütünleştirilmiş. Örneğin ilk uğradığımız dünya olan *Wonderland*'de **Alice**, asıl hikâyede olduğu gibi Queen of Hearts tarafından, ona ait olan bir şeyi çalmakla suçlanıyor. Asıl hırsızın Heartless'lar olduğunu öğrenmek ve onlarla savaşmak da Sora ve ekibine düşü-



KH1'deki Sephiroth bir oyunda karşılaşabileceğiniz en zor boss'lardan biri. Pes ettirirse canınızı sıkmayın, yalnız değilsiniz.

KINGDOM HEARTS SERİSİNİN SON DURUMU

Geçtiğimiz E3 fuarında yıllardır beklediğimiz *Kingdom Hearts III* duyurusu yapıldı. *KH III*, serinin son oyunu olmayacak ancak şimdiye kadar işlenmiş olan Xehanort hikâyesini sonlandıracak. Ama daha o oyunun çıkmasına yıllar var. O zamana kadar *KH II*'yi de içeren bir *Kingdom Hearts 2.5* paketi gelmesine kesin gözüyle bakıyorum. Paket *KH II*'nin dışındaki kalan bütün oyunları içerir mi, emin değilim. Belki öykünün taa en başını anlatan Birth By Sleep, ya da yakın tarihli Dream Drop Distance pakette kendine yer bulamayabilir. Umuyorum hepsi olur tabii.



358/2'nin videolarını izlerken yakınlarınızda dondurma da bulundurun. Canınız çekebilir.

yor. *Herkül*'ten *Nightmare Before Christmas*'a, *Aladdin*'den *Peter Pan*'e birçok Disney eserine ait dünyalar oyunda bu şekilde yer almakta. Ayrıca **Simba**, **Bambi** gibi çok sayıda Disney karakterinin kendi hikâyelerini oynayamasanız da onları savaşlarda yardıma çağırabiliyorsunuz.

Oynanıştan 11 yıl önce olduğu gibi büyük tat aldığımı söylemeliyim. Tamam 11 yıl önceki kamera saçmalamaları vs olduğu yerde duruyor ama savaşlar yine de çok keyifli. Ability Point'lerimiz yettiğince oldukça geniş bir seçkiden yeteneklerimizi seçiyoruz ve başlıyoruz Keyblade'imizi sallamaya. Bu arada oyunun başında kılıç, kalkan ve asa arasından seçim yapmanız isteniyor, kesinlikle kılıcı seçin. Oyun zaten bayağı bir zor, kılıç dışındakileri seçerseniz kriz geçirebilirsiniz.

Bir küçük eleştirim bölüm tasarımları hakkında olacak yalnız. Oyun sizi çok dolandırıyor. Aynı bölüm içinde haritanın sonu ile başı arasında 2-3 kere gidip gelmeniz gerekebiliyor. Bir de oyun sizi pek fazla yönlendirmediğini, bir adamı bulabilmek için bütün haritayı dolaşmanız gerekebildiğini düşünürsek... Oyun süresini uzatmak adına yapılmış hoş olmayan tercihler bunlar hep. O zamanlar normal karşılanıyordu ama bugün değil. Ha, oyundan alınan keyfi baltalayacak derecede mi? Hayır.

Metal Gear Solid Hd Collection



>

Kingdom Hearts Hd 1.5 Remix



>

Silent Hill Hd Collection



Tamam, oyunu oynadıktan bir süre sonra oyunun %70'ini oluşturan Disney bölümlerini unutacaksınız. Bu bölümlerin kötü olduğunu söylemiyorum, ama oyun yalnızca bu bölümlerden oluşsa "iyi" bir oyun olurdu. *Kingdom Hearts*'ı gerçekten özel kılan, kalan %30'luk kısım.

Oyunun o kadar sıcak, o kadar beklenmedik derecede güzel bir hikâyesi var ki, gerçekten anlatamam. Kalp, kalpsizlik, karanlık, gölge gibi kavramlar öylesine başarılı sembolize edilmiş, görselleştirilmiş ve somutlaştırılmış ki hayranlık duymamak elde değil. Ve şunu garanti ediyorum: bu oyun size unutulmaz anlar yaşatacak.

VE SONRASI

Gelelim *Chain of Memories*'e. İlk *Kingdom Hearts*'ın tam olarak sonrasında geçtiğinden hikâyeye dair bir şey söylemem doğru olmaz ama en azından şunu söyleyeyim: *CoM*'de *Kingdom Hearts* lore'u ile ilgili çok önemli bazı olaylar meydana geliyor. Serinin meşhur Nobody'leri Organization XIII'ünün yanı sıra, Namine ve DiZ gibi önemli karakterlerle burada tanışıyorsunuz.

Oynanış olarak ise oldukça farklı bir yaklaşımı var *CoM*'in. Sora'nın hatıraları kart olarak somut bir şekilde elinde bulunuyor ve hem savaşlarda hem yeni mekânlara geçmekte bu kartları kullanıyor. Deste oluşturmak, doğru desteyle doğru düşmana dalmak gibi konularda oldukça stratejik davranmak gerekiyor. Sistem güzel, bugün için bile yenilikçi ve oldukça iyi işliyor.

358/2 hakkında ise söyleyebileceğim daha da az şey var. Zaten dediğim gibi oyunun kendisi bu pakette yok, yalnızca ara sahneleri mevcut.

KH II'de **Roxas** ile tanışmadığınızı varsayarsak fazla anlam ifade etmeyebilirler ama Organization XIII hakkında daha detaylı bilgi istiyorsanız kesinlikle göz atmalısınız. Videolar biraz durağan yalnız, demedi demeyin. Sakin bir zamanınızda, yanınıza çekirdeğinizi alarak film izler gibi izlemenizi tavsiye ederim (3 saate yakın video bulunuyor).

GÖNLÜNÜZÜ HD TUTUN

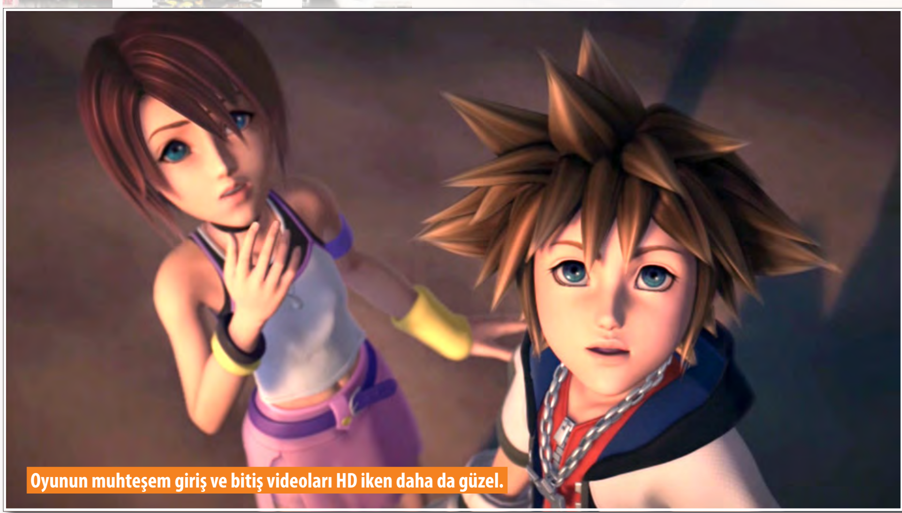
Kingdom Hearts'ın HD'leştirilmesi son derece başarılı. Elbette çağdaş oyunlar kadar güzel gözükmesini beklemeyin. Yuvarlaklar halen sekizgen gibi ama genel olarak göz okşayıcı grafiklere sahip oyun. Square-Enix yeni oyunlar konusunda belki mükemmel bir iş çıkaramıyor ama bazı başka firmalar gibi eski oyunlarının anılarına da kesinlikle ihanet etmiyor (bkz. *Silent Hill HD*). Tabii *RE: Chain of Memories* bölüm tasarımları basit olduğundan, *358/2*'nin videoları da DS'ten devşirme olduğundan ilk Kingdom Hearts'a nazaran daha az güzel duruyor ama o kadarı da doğal artık.

KH 1.5'i, *RE: Chain of Memories* ya da *358/2*'nin videoları için almayı düşünüyorsanız *Kingdom Hearts* ile zaten ilgilisiniz ve ne yaptığınızı biliyorsunuz demektir. İkisi de bir dolu içeriğe sahip. Pişman olmayacaksınızdır, merak etmeyin. Seriye daha önce bulaşmamış olanlara ise sözüm şu: evet, oyunun çocuksu bir yanı var ve evet, bazen bölüm tasarımları nedeniyle sıkılabiliyorsunuz. Ama Japon yapımı RYO'lara biraz olsun sempatiniz varsa ilk *Kingdom Hearts*'ı oynayın arkadaşlar. Oyunu bitirdiğinizde hiç unutamayacağınız anılara sahip olacaksınız. 11 yıl boyunca oyunun bitiş videosunu tekrar tekrar seyrediyor ve Sora her *"Senin için geri döneceğim. Söz veriyorum"* dediğinde tüylerimiz diken diken oluyorsa o oyunda özel bir şeyler vardır.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem hikâye ✔ Muhteşem atmosfer ✔ İnsanı haftalarca meşgul edebilecek içerik ✔ Yaşattığı unutulmaz anlar ✖ Bazı bölüm tasarımları tekrara dayalı ✖ Gereksiz Gummi Ship bölümleri





Oyunun muhteşem giriş ve bitiş videoları HD iken daha da güzel.

→ **Tür:** Aksiyon-RYO → **Yapım:** Sqare-Enix → **Dağıtım:** Square-Enix / Aral → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 130 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** kingdomhearts.wikia.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Oyunları sevdiğiniz için kendinizi şanslı hissettirecek kadar güzel bir paket

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

alizine serpiland



Editörden

Bu ay inceleme sayfalarıyla birlikte tarihe karışması gereken Alizine'i ilhak etmeyi başardık ama isyan uzun sürünce tam olarak kapatamadık. En azından bu iç mihrak artık kontrol altında sevgili Oyungezer halkı. - **Serp**

MANİFESTO
Bağımsız dergiciliğin son kalesi Alizine Wonderland, kapıya kilidi vurmak zorunda olsa da kalplerde yaşamaya devam edecektir. Hem böylece kağıt, baskı ve (hiç vermemiş olsak da) poster gibi maliyetlerden de yırtıyoruz. Beyaz tavşanı takip edin, yolun ucunda illa ki bir Ali çıkacak.

BASKETBOLUN SEPET TOPU OLDUĞU GÜNLER

BBALL

Android



Bball mümkün olduğunca sade tasarlanmış. Sokak kültürü olacak diye gözünüzü bozmaya çalışmıyor.



TÜRKİYE'DE VEYA DEĞİL, biraz programlama bilen tüm oyun yapımcılarının en büyük sorunu ne yazık ki her şeyi tek başına yapabileceklerini düşünmelerinden kaynaklanıyor. Programcısı eciş bücüş, tutarlılıktan uzak görsel tarzıyla övünür, grafikeri iki satır kod yazmıştır hata doludur... Biz düzgün oyun yapamıyorsak veya ülkemizde yaptığımız küçük çaplı projelerden elle tutulur sonuçlar alamıyorsak bir nedeni de budur. Belki aranızda bu satırları okuyan kod üstadları, görsel sanatçılar, çok özel yetenekler vardır, o yüzden tekrar rica ediyorum. Bir oyunda her şeyi yapmak doğru bir hareket değil, sonucu da iyi olmuyor. Piyasada oyun yapmak isteyen, bu konuda sonsuz hevese sahip farklı dallardan onca insan varken yalnız çalışmak zorunda değilsiniz.

Can Koray mobil oyunu *Bball*'u tanıtmak için benle iletişime geçtiğinde biraz da önyargım yüzünden aklıma gelen ilk şey bu olmuştu. Bilgisayar programcısı eleman tek başına oyun yapar ve iyi fikirleri olmasına rağmen sonuç görsel ve işitsel açıdan bir felaket olur. Neyse ki *Bball*'da durum böyle değil. Buluştuğumuzda Can'ın yanında grafiker arkadaşı Ezgi de vardı ki oyunun görsel dilinde çok emeği olduğunu grafik ve animasyonlardan görülüyordu. Müzikler de profesyonel bir müzisyene ait zaten.



Altın toplar çıkınca yardırın yardırabildiğiniz kadar!

Bball, şimdiye kadar çok kötü örneklerini gördüğümüz şu potaya basket atma oyununun doğru yapılmış hali. Kontroller oldukça basit ve rahat. Tek yapmanız gereken şey parmağınızı koyduğunuz başlangıç noktasından sürükleyerek, doğru hız ve açıyı yakalayarak basket atmak. Otobüs beklerken veya her buluşmaya geç kalmasıyla meşhur bir arkadaşınızı beklerken takılıp zaman öldürebileceğiniz oyunlardan yani. Can bir yandan oyunu gösterirken, bir yandan da basketbol denildiğinde, aklına sadece bir pota ve topun değil sokak kültürü ve rekabeti de içeren bir oyun yapmak istediğinden de bahsetti ki bu da doğru yolda olduğunun en büyük göstergesiydi kanımca. *Bball*'un kötü tasarlanmış bir pota ve topla, ve pikselli görsellerle değil de basketbolu havasıyla, temposuyla yansıtması bile özünde büyük bir başarı.

Bball'a alışmak, mantığını öğrenmek çok kolay. Zaten herkesin hemen öğrenip oynayabileceği ama ustalaşmanın zaman alacağı bir oyun yapmak istemişler. Facebook entegrasyonu ile sağlanan rekabetin ötesinde usta oyuncuyu da ödüllendirmeyi başarıyor sistem. Ardı ardına yapılan isabetli atışlarda arka plandaki *Bball* grafitisi giderek belirginleşiyor ve sonunda fazladan puan veren altın toplara sahip oluyorsunuz. Topların belirli bir süresi olduğu için işin heyecanı burada artıyor. O kısa sürede mümkün olduğunca çok top atıp hepsini tutturmaya çalışmak, heyecanlı olduğu kadar eğlenceli de bir uğraş.

"MADDİ VE MANEVİ"

Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, *Bball*'u oynadığınızda oyunun arkasında ne yaptığını bilen bir ekibin ve daha önemlisi planlı olarak ilerleyen bir yapının olduğunu görüyorsunuz. Ekranı çok doldurmuyor, karışık oynanış mekanikleri ile oyuncuyu yormuyor, son derece sade ama bir o kadar da bağımlılık yapıcı. Ben oynarken oyun beta olarak yayınlanmış olsa da, siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda oyun Android için resmi çıkışını yapmış olacak. iOS sürümünün de yolda olduğunu bizzat Can'dan öğrenmiş buldum. *Bball* basit fikirlerin doğru uygulanırsa ne denli başarılı ve bağımlılık yapıcı olduğunu gösteren önemli bir yapım. Eğer siz de iş arasında veya okul sırasında ara sıra kafanızı boşaltacak, zamanınızı verip karşılığını almak isteyebileceğiniz bir oyun arıyorsanız *Bball*'a mutlaka göz atmalısınız.

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Can Koray, Ezgi Toraman → **Dijital İndirme:** Google Play → **Yaş Sınırı:** -
→ **Bulunduğu Platformlar:** Android → **Dahası İçin:** oyungezer.com.tr

HABERLER

Dünyanın en az karakterli (iki sayfaya çok harf sığmıyor) dergisi Alizine Wonderland'in yerine nasıl bir köşe veya köşelerin açılacağı gizemini koruyor. Alizine'in yerine AVM yapılması söz konusu.

Grand Theft Auto 5'in çıkışıyla beraber bütün indie yapımcıların oyunu oynamaya koyulması, bağımsız oyun kültürüne ağır darbe vurdu. Önümüzdeki beş ay boyunca hiçbir yeni oyun çıkması beklenmiyor.

Geçtiğimiz ay Dolmuş Driver oyununa koyduğu Indie Bindie başlığıyla Ali Sezgin, Alizine Wonderland'deki en kötü kelime esprisi dalında ikincilik ödülünün sahibi oldu (büyük ödül Alizine Wonderland ismi



SORUN BENDE DEĞİL ZİNDANDA

LEGEND OF DUNGEON

BURADA HİÇBİR ZAMAN açıklama fırsatım olmadı ama bağımsız oyunları sevme nedenim, öyle alternatif takılma dertleri veya başka bir şey değil. Bağımsız oyunlar büyük bütçeli, bol reklamlı oyunların aksine risk alabiliyorlar. Bunun pek çok nedeni var ama asıl sebep hayatta kalmak için risk almaya ihtiyaç duymaları. Ellerinde bırakın milyon dolarları, projeye aktaracak yüz - yüz elli bin doları olan firmalarla yarışmak, birbirine benzer oyunlar üretmekle mümkün olmuyor. Kabul edelim, üç kişilik stüdyoların *Call of Duty*'den daha iyi bir shooter veya *FIFA*'dan daha iyi futbol oyunu yapma imkanı yok. Onun yerine bulabildikleri en özgün ve sürükleyici fikri, denenmemişi oyun haline getirerek başarılı olmaya çalışıyorlar. Bu yüzdendir ki bağımsız oyunlar her sene farklı isim ama aynı temalarla çıkan oyunlarla, ilaç niteliğindeler.

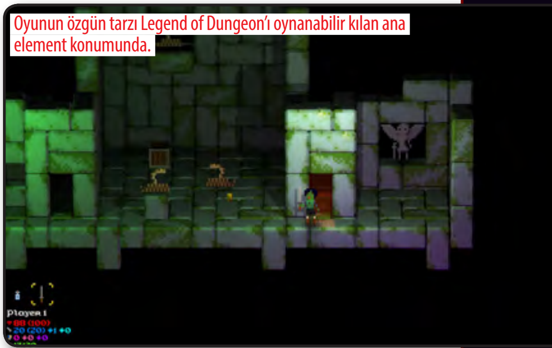
Legend of Dungeon böyle bir kafanın oyunu. *Diablo* tarzı rastgele oluşan zindanları ve ilerlemeli dövüş oyunu mantalitesini almışlar ve ortaya oldukça sıradışı bir oyun çıkmış. Bunu bir EA veya Activision yapar mıydı diyorsanız, başarısız olmayı göze alabileceklerini açıkcası pek sanmıyorum. *Legend of Dungeon* kendi efsanesini yaratmak üzere bu riski almış ve sonunda ortaya eğlenceli bir oyun çıkmış. Aslında "risk" demek ne kadar doğru olur bilmiyorum; özünde oyuncuların yatırım yaparak gerçekleşmesini sağladıkları Kickstarter projesinden onay alan ilk yapımlardan biriydi bu. Oyuncuların daha oyun çıkmadan bağış ve yatırımlarla oyunu desteklemelerinin iyi de bir nedeni var. Uzaktan bakıldığında, kaliteli piksel tasarımlara sahip sıradan bir eski kafalı oyun olduğunu düşünebilirsiniz. Ancak *Legend of Dungeon* dünyasına girince işler değişiyor.

Legend of Dungeon, pikselleri üç boyutla mükemmel olarak bağdaştıran bir yapım. Siz o pikselli dünyada aşağı yukarı takılıp, goblin hayalet ve minatör tarzı yaratıkları keserken, ekrana bir ateş topu geliyor ve bir anda bütün mağara yeni nesil ışıklandırmalar ve efektlerle aydınlanmaya başlıyor. Oynanış olarak ortada aman aman bir şey yok açıkcası ve kesinlikle bir *Binding of Isaac* gibi sizi saatlerce başından kaldırmayacak kadar derin ve eğlenceli bir alt yapısı da yok.

Legend of Dungeon gerçekten çok ustaca tasarlanmış, ve sıradışı efetlere sahip bir oyun, hepsi bu. İşin güzel yanı şu ki içerik olarak oldukça dolu. Her seferinde rastgele olarak yaratılan 26 katlı bir zindan, bolca büyülü eşya ve silah. Farklı ışık efektlerine sahip fenerler, şapkalar derken oyun deneyiminiz nadiren sabit kalabiliyor. Söylediğim üzere *Binding of Isaac* gibi benzer kafalı oyunlara göre biraz fazla sade ve oynanış yeterince derin değil. Her şeye rağmen abileri gibi iş arasında veya sıkıldığınızda takılabileceğiniz eğlenceli bir oyun kendileri. Dövüş mekanikleri sıkıcı ve özel silahlar dışında büyüyle pek içli dışlı olmuyorsunuz, uçan yaratıklarla uğraşmak ayrıca bir dert, ayrıca bazı saldırılardan kaçma imkânı da yok. Yine de sırf efektler ve ve karakterler için oyunu oynayası geliyor insanın. Örneğin soluk bir hayaletin geçip gittiği koridoru bu şekilde aydınlattığını görmek, eski ve yeninin bir araya gelişiyle olabilirdi ancak.



Handan çıkarken mutlaka feneri alın. Karanlık bölgelerde ihtiyaç duyacaksınız.



Oyunun özgün tarzı Legend of Dungeon'ı oynanabilir kılan ana element konumunda.

26 KAT SONRA...

Legend of Dungeon kötü bir oyun değil ama, iyi bir fikire ve görsel tarza fazla güvenilerek oynanış elementleri çok umursanmadan hazırlandığı belli oluyor. Yine de küçük bir oyun olarak, arada sırada oynamak için veya 4-5 gününüzü harcamak için keyifli. Elbette *GTA 5*'den vakit bulabilirseniz. Tabii ben bunu söyleyince o küçük yapımcı, sempatik minik projeler girizgahımın pek anlamı kalmadı ama olsun. *GTA 5* varken söze fazla gerek kalmıyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Muhteşem görsel tarz
- ✔ Esprili eşyalar
- ✔ Rastgele oluşan bölümler
- ✖ Oynaması zevkli değil

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Göze güzel gelen her şeyin eğlenceli olmayabileceğini öğreniyoruz.

6,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon-RYO → **Yapım:** Robot Loves Kitty → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** store.steampowered.com

INDIE

1 Divekick



2 Guncraft
3 Fist Puncher
4 Legend of Dungeon
5 Chivalry: Medieval Warfare

RİLEBİLİR

1 Fez (360)



2 BattleBlock Theatre (PS3)
3 Divekick (PS3, 360)
4 Don't Starve (360)
5 Papa & Yo (PS3, PC)

I/O

NEDEN KAPANMADIK?

Tatlıların üzerine tükürün dediysem bunu gerçekten yapın demedim yahu. Ne güzel şerefimizle veda edecektik. Ühü.

ali@oyungezer.com.tr

sebebiyle Serpil'e gitti). Derginin kapanmasında bu esprinin etkisi olduğu söyleniyor.

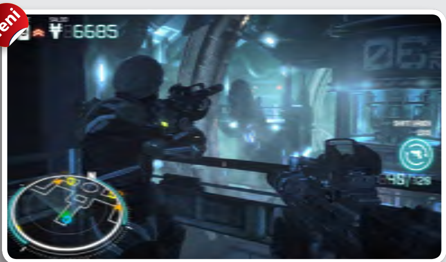
→ Alizine Wonderland'in hayatına YouTube kanalı olarak devam edeceği bilgisi YouTube'un sahibi George Oogle tarafından yalanlandı. Oogle, Alizine'in siteyi satın almak için teklif geçtiğini doğrulasa da, teklif edilen rakamın rakam değil iki açma bir simit olmasının sorun yarattığını belirtti.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AY DA SİZLERLE BİRLİKTEYİZ. OYUNLAR TEPEMİZE YAĞMAYA BAŞLAMIŞKEN AY BOYUNCA TÜM EKİP GTA 5'E KİLİTLENDİK KALDIK! BU TÜR ZAMAN KATİLİ OYUNLARA KARŞI ZAAFIMIZ VAR GAYRI!

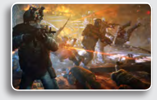
FPS (First Person Shooter)

Yeni

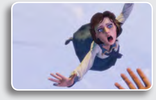


KILLZONE MERCENARY
PS VITA

PS Vita'ya özgü bir FPS'nin bu listenin başında olması, Vita sahiplerinin makus talihinin değişmeye başladığının göstergesi olabilir. Killzon Mercenary, ilk Killzone'un bittiği anda başlayarak, sonraki oyunların da önemli olaylarını kapsayan dokuz bölüm boyunca ilerliyor. İki taraf adına da savaşmayan paralı bir askeri yönettiğiniz oyunda, ayrıca sekiz kişilik bir multilpayer modu da bulunuyor.



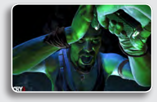
Metro: Last Light
PC, PS3, 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.



BioShock Infinite
PC, PS3, 360
Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.



Far Cry 3: Blood Dragon
PC, PS3, 360
Aynı ismi taşıyan iki oyunun birden FPS listemizde olması çok ilginç. Ama Blood Dragon o kadar farklı bir deneyim ki, Far Cry 3'le birlikte yer almasında sakınca yok.

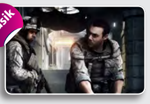


Far Cry 3
PC, PS3, 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Klasik



Battlefield 3 Premium
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Şu saatten sonra alacaksanız, tüm DLC'leri içeren Premium paketi tercih etmelisiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

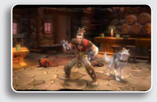


PERSONA 4 GOLDEN
PS Vita

PlayStation 2'nin unutulmaz oyunu Persona 4'ün PS Vita için tamamen yeniden yapılmış versiyonu Persona 4 Golden. Dokular ve grafiklerin elden geçmiş olması yetmediği gibi, tıka basa yenilik ve yeni içerikle de dolu. J-RYO türünün en önemli örneklerinden birisi olan Persona 4'ü, eğer PS Vita sahibiyseniz, sakın kaçırmayın.



Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.



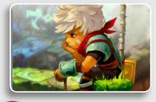
Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

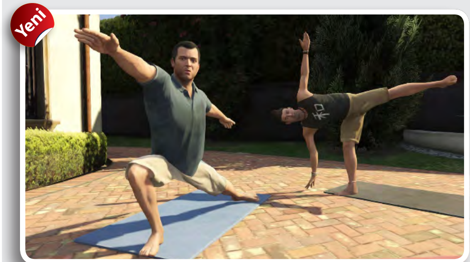
Klasik



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON

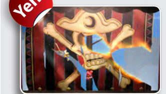
Yeni



GRAND THEFT AUTO 5
PS3, XBOX 360

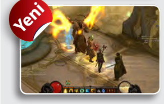
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! Bunca detayı, çevresel nesnenin etkileşimini, kilometrelerce ötedeki ışıkları bile görebildiğiniz inanılmaz çapıyla bu, sadece bir oyun olarak değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı olarak ele alınması gereken müthiş, devasa bir başarı... Ana hikaye ve yan görevleri bitirmek zaten 100 küsur saatinizi alacak. Ondan sonra GTA Online'a bekleriz hepinizi.

Yeni



Puppeteer
PS3
Çok ama çok şirin, çok ama çok güzel bir oyun Puppeteer... Japon çocuk tiyatrosu gibi dizayn edilmiş bölümleri ve oynanışıyla başka hiçbir oyuna benzemiyor. Alın!

Yeni



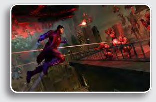
Diablo 3
PS3, Xbox 360
Tam anlamıyla tepeden oynanan, loot toplanan, dört kişi eğlenilen bir God of War olmuş konsol Diablo 3'ü! Hem de mükemmel olmuş, çok iyi güzel olmuş taam mı?



Rayman Legends
PC, PS3, Xbox 360, WiiU
Geçen yıl çıkan Origins'de içine yedirerek o kadar güzel, o kadar devasa bir platform oyunu yaratmış ki Michel Ancel, önünde saygıyla eğilmekten başka bir şey gelmiyor elimden.



Splinter Cell Blacklist
PC, PS3, Xbox 360
Eski Splinter Cell'lerin gizliliğiyle, Conviction'ın hızlı oynanışını harmanlamayı başarmış Blacklist. Hangi şekilde oynarsanız oynayın, oyun sizi tatmin ediyor.



Saint's Row 4
PC, PS3, Xbox 360
Hayatına Saint's Row 3 için bir DLC olarak başladığından şüphe ettiğim SR4, serinin bir şekilde en eğlenceli oyunu olmuş. Süper güçler oyunu muhteşem kılmış.



DmC Devil May Cry
PC, PS3, 360
Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla mükemmel bir aksiyon oyunu.

5 yıl sonra oyun dünyasını nerede görüyorsun?

1. *Beş yıl içinde evlenip çocuk sahibi olursam oyun dünyasını oyuncak askerlerin ya da Barbie'lerin arasında görmem olası. -GÖKER*
2. *5 yıl sonra biz oyunları değil, oyunlar bizi oynayacak. - UMUT*
3. *Aynı zihniyette. "Babasının silahıyla ateş eden çocuğun GTA 6 oynadığı anlaşıldı" gibi haberlerle… - EMRE SÜMER*
4. *Gabe Newell ve John Carmack'ın soylarının birleştiği bir evin garajında, baştan aşağıya yenilenirken. - SARP*
5. *3D teknolojisi ile alakalı bir karikatür vardı. "Uzansam donunu alacak gibi oluyorum." diye bir şey geçiyordu içinde... - MUSTAFA BURAK*

Bugüne dek oynadığın en iyi oyun hangisiydi?

1. *Tabii ki Half-Sanitarium: Torment Island Solid 2! (Ne dedim ben?) - İHSAN*
2. *En iyi demek haksızlık olur ama aklıma ilk gelen Baldur's Gate 2 olduğuna göre bende yeri bir başka olmalı. - GÖKER*
3. *Skyrim. Gerçi tahtı tarumar edilmek üzere şu aralar (GTA_V!) - UMUT*
4. *Suikoden 2. Benden yeni bir oyun beklemiyordunuz herhalde? - EMRE SÜMER*
5. *Ne olursa olsun benim zirvemde ilk Mafia var. Değişeceğini de zannetmiyorum. - MUSTAFA BURAK*

Tekmili Birden sence ne demekti?

1. *Derginin neşeli halini en güzel şekilde yansıtan, kendisi küçük ama işlevi büyük bir garip köşecekti. Özleyeceğim burayı. Böhü :'(- İHSAN*
2. *1;609 km demekti. İstanbul trafiğinde tek bir mil yol almak bile acı veriyor uzun zamandır. - GÖKER*
3. *Tekmili Birden bence sevgiydi. Sevgi emek demekti. Ballı börekti. - UMUT*
4. *Bu devasa dünyada yolumu kaybettiğimde, yeni bir tane bulmama yardım eden harita. - SARP*
5. *İlluminati'nin Türkiye üzerinde oynadığı bir oyundu bence. - MUSTAFA BURAK*

STRATEJİ



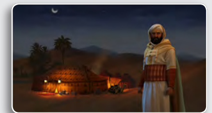
Total War: Rome 2
PC
Büyük teknik ve yapay zeka sorunlarıyla çıkan yeni Rome, üstüste gelen yamalarla biraz adam edildi gibi. Daha da iyi hale geleceğini umuyoruz.



Europa Universalis 4
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.



Plants vs Zombies 2
iOS
Popcap'in muhteşem devam oyunu, Free2Play bir oyunun nasıl modellenmesi gerektiği konusunda bir ders gibi. Sıkılmadan günlerinizi geçirebilirsiniz.



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

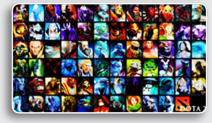


StarCraft II: Heart of the Swarm
PC
Belki de SC2'nin üçe bölünmüş olması iyi oldu. Kerrigan'a odaklanan yeni hikâyesi ve multiplayer yenilikleriyle SC2'ye can verdi HotS.

DVO & ONLINE



Payday 2
PC, PS3, Xbox 360
Co-Op oyunlarda büyülü rakam olan dört oyuncunun birlikte soygun yapmasını konu alan Payday 2, işlerin ters gitmesiyle neşelenen bir oyun :)



Dota 2
PC
Zaten aylardır oynanmakta olan Dota 2 en sonunda resmi olarak da çıktı. Free2play oyunlarda bundan daha kalitelisi bir süre zor bulunur.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Trials Evolution: Gold Edition
PC
Uzun süredir Xbox 360 sahiplerini eğlendiren Trials serisi, en gelişmiş versiyonuyla PC'ye çıktı. Çılgın yarışlara hazır mısınız?



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.

AYIN ALTIN OYUNU



GTA 5



Puppeteer

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Oyun sezonuyla birlikte gelen soğuk havalar bizi evlere tıktı. İyi, yapacak başka bir şeyimiz yokudu zati!

EKİM '13	
Batman: Arkham Origins	PC, PS3, 360, WiiU
Batman: Arkham Origins - Blackgate	PS VITA, 3DS
Beyond: Two Souls	PS3
Dragon's Crown	PS3, PS VITA
F1 2013	PC,PS3
Legend of Zelda: The Wind Waker HD	WiiU
Naruto Shippuden 3	PC
NBA 2K14	PC, PS3, PS4, XBOX ONE, 360
Sonic: Lost World	WiiU, 3DS
Wii Party U	Wii U

KASIM '13	
Assassin's Creed IV: Black Flag	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360, WiiU
Battlefield 4	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360
Call of Duty: Ghosts	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360, WiiU
Dead Rising 3	XBOX ONE
Deadfall Adventures	PC, 360
Driveclub	PS4
FIFA 14	PS4, XBOX ONE
Forza Motorsport 5	XBOX ONE
Killzone: Shadow Fall	PS4
Knack	PS4
LEGO Marvel Super Heroes	PC, PS4, PS3, PSVITA, XBOX ONE, 360, Wii U, 3DS
NBA Live 14	PS4, XBOX ONE
Need for Speed: Rivals	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360
Ratchet & Clank: Nexus	PS3
Ryse: Son of Rome	XBOX ONE
Skylanders: Swap Force	PS4, PS3, XBOX ONE, 360, Wii U, 3DS
Tearaway	PSVITA
The Sims 3: Into the Future	PC
Watch Dogs	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360, WiiU
Wonderbook: Book of Potions	PS3
Wonderbook: Walking With Dinosaurs	PS3
WWE 2K14	PS3, 360
X Rebirth	PC
XCOM: Enemy Within	PC, PS3, 360

ARALIK '13	
Gran Turismo 6	PS3

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 14
PC, PS3, 360
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2013
PC
Her yıl alınan FM serisinin 2013 versiyonunda bu sene 900'den fazla yenilik var.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

MACERA & BULMACA



Gone Home
PC
Tanımadığınız bir evi kurcalamanın suçlu heyecanını yaşatan, 90'larda genç olan herkesin kendinden bir şey bulacağı güzel bir adventure.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.



Fez
PC, 360
Minicik, fesli bir karakterin pikselli dünyasına girmez miydiniz? Bir platform/bulmaca oyunu olan Fez'in dünyasına giriniz, ama çıkışı bulmak kolay olmayacak :)

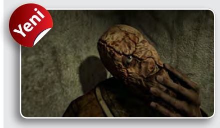


The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!

BİR GARİP OYUN



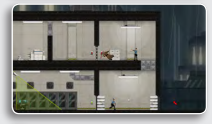
Outlast
PC
Korku oyunlarını çok seven bir ekip olarak Outlast'i de yedik yuttuk. Tabii ki aşırı derecede şiddet ve kan içermesini kaldırabileceksiniz, tavsiye ederiz.



Spelunky
PC, PS3, PSVita, Xbox 360
Bedava versiyonundan fazlasıyla geliştirilmiş olan Spelunky, her oynadığınızda değişen bölümleriyle sonsuza kadar oynayabileceğiniz bir oyun.



Papers, Please!
PC
Sosyalist bir devletin pasaport memuru olduğunuz bir oyun düşlemiş miydiniz? Birileri düşlemiş iyi ki, çok iyi olmuş.



Gunpoint
PC
Acayip zıplamanızı sağlayan bir pantolonunuz olsa ne yapardınız? Tabii ki silah üreticisi şirketler arası bir komployu ve bir cinayeti çözmeye çalışırsınız!



Don't Starve
PC
Terraria benzeri bir yapıdaki Don't Starve'da amacınız aç kalmamak. Ama siz yiyecek bir şey ararken, sizi yemek için bekleyenleri hiç düşündünüz mü?



GRAVITY

YALNIZLAR PARTİSİ İÇİN UZAYDA BULUŞALIM

Bilimkurgu türü içinde insan odaklı hikâyeler karşımıza pek sık çıkmıyor. Yakın zamanda izlediğimiz ve şiddetle önerdiğimiz *Moon* mesela, bu özelliğe sahip, parmakla gösterilecek türden bir filmdi. Ama şimdi çok daha gerçekçi ve çok daha gerilimli yeni bir uzayda yalnızlık hikâyesine hazırlıyoruz kendimizi. Zira usta yönetmen **Alfonso Cuaron**'ın birkaç senedir üzerinde çalıştığı *Gravity* isimli projesi, günışığıyla ve izleyicisiyle buluşmak için artık gün sayıyor.

Gravity'nin en etkileyici yanı, Cuaron'un neredeyse imzası haline gelen kesintisiz uzun sahneler olacak gibi görünüyor. Bahsedilenlere göre filmin açılış sekansı kesintisiz 15 dakikalık tek bir sahneden oluşacak. Bir uzay istasyonu kazasını ve bu kazadan sağ kurtulan iki astronotun hikâyesini anlatan bir film için bu karar epey riskli görünse de yayınlanan fragmanları izledikten sonra fikrimiz değişti, filmin etkisini daha da güçlendireceğini düşünmeye başladık. Ama hâlâ kafamıza takılan bir soru var ki o da filmde ne kadar CGI kullanıldığı. Cuaron'un bundan önceki filmi *Children of Men*'deki uzun sahnelerde hiçbir görsel efekt kullanılmamıştı ve bu durum verilen emeğin ve akıl almaz görüntü yönetmenliğinin değerini öne çıkarıyordu. Ama içinde görsel efekt kullanılan uzun ve tek çekim sahnelerin nasıl olup da gerçekçi görüneceğini tam olarak çözemiyorum. Aklıma gelen tek şey (ve olmasını istediğim), oyuncular **George Clooney** ve **Sandra Bullock**'un gerçekten uzayda, yerçekimsiz ortamda bir uzay üssü kazası çekiminde yer almaları. Ama bu tabii ki imkânsız. Muhtemelen yerçekimsiz bir ortam dışındaki her şey sentetik olacak. Cuaron gerçek mekânlarda görsel efekt kullanmadan çektiği o uzun sekanslarda bilgisayar ortamını ve gerçek ortamları nasıl birleştirdi inanın artık merak etmekten kafayı yiyeceğim. Ancak bütün bu soruların cevabını filmin aylar sonra çıkacak olan Bluray setindeki kamera arkası bölümlerinden öğrenebileceğiz gibi geliyor. Cuaron ve yayınlanan fragmanlar bize henüz tam anlamıyla bir şey vermedi. Filmin üstündeki gizem perdesi, *Gravity* ismini duyduğumuz birkaç yıl öncesinden beri hiç aralanmadı ve bu durum bir süre daha değişecekmiş gibi görünmüyor.

Bana göre en iyi Harry Potter filmi olan *Azkaban Tutsağı* ve gelmiş geçmiş en iyi "kötü gelecek" filmlerden biri olan *Children of Men*'i yöneten adamdan kusura bakmayın ama kötü bir şey çıkmayacağına ben şimdiden eminim. Oğlu ile kaleme aldığı senaryonun çevresinde kurduğu ekibe ve bu ekibin projeye duyduğu saygıyı her fırsatta dile getirmelerine bakılırsa çok da boş bir güven değil bu. Bu arada, filmin başındaki kaza sahnesinden sonra nereye doğru gideceği hâlâ bir muamma. Ne beklememiz gerektiğini bile bilmiyoruz ama o bilinmezliği bile aşacak kadar ilginç bir şeyler çıkabilir.

Tek canımızı sıkan şey bu filmden sonra Cuaron'un yine 4-5 yıl kabuğuna çekilmesi ihtimali. Filmi Venedik Film Festivali'nde izleyen şanslı kişiler gördükleri karşısında övgülerini heyecanla dile getirdiler. Hatta **James Cameron** film hakkında "Şimdiye kadarki en iyi uzay filmi" yorumunu yaptı. Böylece ayaklarımız iyice yerden kesildi, gel artık *Yerçekimi*! **-Pozan**

BÜYÜK UZAY KAZALARI

Cape Canaveral Kazası

27 Ocak 1967

Uzayda gerçekleşmese de uzay araştırmaları tarihindeki ilk can kaybı olan kaza olduğu için söz etmek gerekiyor. Apollo 1'in uçuş öncesi denemelerinden biri sırasında fırlatma rampasında çıkan yangın nedeni ile 3 astronot hayatını kaybetti.

Apollo 13 Kazası

11 Nisan 1970

Can kaybı ile sonuçlanmayan bir kazadır. 7. Ay görevine gönderilen Apollo 13, içerisinde gerçekleşen patlama sonrası oksijen stokları ve elektriğin gitmesi üzerine acil dönüş yapmıştır. Olayı ynı isimli Ron Howard filminden öğrenebilirsiniz.

Challenger Kazası

28 Ocak 1986

Yaşı yetenlerin hatırlayacağı bu kaza oldukça trajiktir. Bütün dünyanın gözü önünde kalkışından sadece 75 saniye sonra infilak eden uzay mekiğinde bulunan 7 kişi hayatını kaybetti. Aralarında ilk sivil astronot olan bir kadın öğretmen de bulunuyordu.

Soyuz 1 Kazası

24 Nisan 1967

Bu kaza neticesinde uzay görevinde hayatını kaybeden ilk insan Sovyet kozmonot Vladimir Mihayloviç oldu. Araç yolculuğunu tamamlayıp geri dönerken iniş paraşütlerinde gerçekleşen bir arıza nedeni ile yere çakıldı.

Vostok Kazası

18 Mart 1980

Vostok'un roket motorlarına yakıt yüklenirken yakıt tankı alev alıp patladı ve 50 teknisyen can verdi. Rusya tepkileri düşünerek bu konuda açılama yapmaktan çekindi, kazadaki can kaybı ancak 1989 yılında açıklandı.

Columbia Kazası

1 Şubat 2003

Yakın tarihte gerçekleşen ve medyanın gücü sayesinde daha kolay hatırlayabileceğimiz bir uzay mekiği kazasıdır. Yine Challenger gibi kalkışından kısa bir süre sonra atmosfere girmesinin ardından infilak eden araçta 7 astronot hayatını kaybetti.



SEVDİĞİMİZ PLAN SEKANS ÖRNEKLERİ

Tek bir kamera darbesi ile kotarılmış sahnelere verilen isimdir plan sekans. Bunlar önceden çok detaylı şekilde planlanan çalışmalardır. Sadece sinema da değil video klip, belgesel v.b. hareketli görsel sanatlara hizmet eden yapımlarda da örneklerine rastlamak mümkündür. Kimi zaman iki insanın muhabbeti, kimi zaman bir koşuşturma sahnesi, genelde oyuncunun uzun yürüyüşleri ve daha birçok şekilde karşımıza çıkan bu sahneler sinema sanatının en ince örneklerini temsil eder. Sevdiğimiz ve en iyilerinden olduğunu düşündüğümüz birkaçını sizinle paylaşalım dedik.



Goodfellas (1990)
Martin Scorsese

Ray Liotta arabasını valeye teslim eder, müstakbel karısının beline sarılarak önünde metrelerce kuyruk olan Copacabana'ya arka kapıdan dalar, kapıyı açan kişiye para verir, mutfaktan geçer, karşılaştığı her kişi ona gülümser, işini yapan herkese para dağıtır, kulübe girer, hemen kendisine en önde bir masa yapılır, etraftaki herkes kendisine selam verir, şaşkınlık içerisindeki sevgilisine bunlar normalmiş gibi davranır ve biz bu tek sekansta çekilen 3 dakikalık sahnenin ardından çoktan mafya dünyasına girmiş oluruz.



Oldboy (2003)
Park Chan-wook

Bu efsane filmin en efsane sahnesi ne diye sorarsak eminim hepiniz o koridor sahnesini söyleyeceksiniz. 3 dakikadan uzun süren bu tek çekimle kotarılmış dövüş sahnesi, teknik olarak müthiş hazırlanmasına rağmen o dogma havayı da yakalayabilen nadir sahnelerdendir. Sırtında bıçakla dövüşmek ve finalde gelen mizahi asansör sahnesi ile doruk noktasına ulaşır.



Children of Men (2006)
Alfonso Cuarón

Ray Liotta arabasını valeye teslim eder, müstakbel karısının beline sarılarak önünde metrelerce kuyruk olan Copacabana'ya arka kapıdan dalar, kapıyı açan kişiye para verir, mutfaktan geçer, karşılaştığı her kişi ona gülümser, işini yapan herkese para dağıtır, kulübe girer, hemen kendisine en önde bir masa yapılır, etraftaki herkes kendisine selam verir, şaşkınlık içerisindeki sevgilisine bunlar normalmiş gibi davranır ve biz bu tek sekansta çekilen 3 dakikalık sahnenin ardından çoktan mafya dünyasına girmiş oluruz.



Mia Aioniotita Kai Mia Mera (1998)
Theo Angelopoulos

İnsanın ruhuna dokunan hüzün dolu bir şiirin görsel anlatımı diyebileceğimiz Sonsuzluk ve Bir Gün, zaten plan sekansın ustalarından olan yönetmenin elinde harika sahnelerle bezenmiş durumda. Bunlardan en unutulmazı Bruno Ganz'ın yanındaki sokak çocuğu ile bindiği otobüste geçen, filmin düğümünü çözen ve dakikalar süren sahnedir.



Bir Zamanlar Anadolu'da (2011)
Nuri Bilge Ceylan

Ülkemizin en iyi sinemacılarından olan, filmleri şiir gibi akan Nuri Bilge'nin, plan sekans sahnelerindeki ustalığı zaten dillere destan. Son filminde de bu geleneğini sürdüren yönetmen bizi o uzun arabada sorgu sahnesi ile direkt filmin içine alıp, Anadolu'nun o yollarında oyuncularla birlikte bir ceset aramaya çıkartmıştı.

TOKYO GAME SHOW '13

YİNE BİZSİZ EĞLENDİLER!

Japonya'nın en çılgın etkinliği, Batı'daki fuarlara lâyığı ile kafa tutan fuar **Tokyo Game Show** geldi ve geçti. Oyunlar konusunda bizi tatmin edip etmemesi bir yana, fuarın oyunlardan başka yanları da olduğunu unutmamak lazım.

Her ne kadar **E3**, **Gamescom** ve **Eurogamer Expo**'nun yanında sönük gibi gözükse de TGS hep ayakları yere basan bir fuar oldu. Japonya'nın diğer noktaları gibi, Batı dünyasına biraz kapalı ve kendine münhasır bir yapısı vardı. Ama TGS'yi duyunca bizlerin kuduruyor olmasının bazı oyun dışı sebepleri var.

COSPLAY COLLECTION NIGHT



Japonya gibi bir yerden bahsedip cosplay kültürünü ele almamak olur mu hiç? Olmaz tabii. Cosplay Collection Night, TGS'nin keyifli yanlarından biri. Bu sene 21 Eylül akşamı yapılan bu etkinlik **Cure** ekibi tarafından yapılıyor. Efendim? Hayır canım, **Robert Smith**'in The Cure'u değil. Bu Cure Japonya'nın en büyük cosplay topluluğu. Yaklaşık 90 dakika süren etkinlik, Cure'un katılımcılarının sahnede şov yapması üstüne kurulu.

Şov derken abartmıyoruz. Özel dans şovlarından, karakterlere uygun akrobatik setlerden, mini konserlerden ve bilimum farklı konseptten bahsediyoruz. Tabii bunun yanında müthiş düzgün kıyafet ve aksesuarlar olduğunu, mekanik olarak hareket edebilen bir kedi kulağının bile unutulmadığını ekleyelim. Kısaca bu 90 dakika, cosplay seviyorsanız sizin cennetiniz sayılır. Ve evet, Youtube'da bol bol videosu var, koşun!



HATSUNE MIKU ÇILGINLIĞI

Japonya'daki sanal müzisyen çılgınlığının bayrak gemisi olan **Hatsune Miku**, özellikle bu sene TGS'yi ele geçirmiş durumdaydı. Cosplay'lerin bulunduğu özel alanları geçseniz bile, tüm alanın ağzına kadar Hatsune Miku ile dolu olduğunu gidip gören herkes söylüyor.

Üstelik, bu kişilerin bir kısmı bu işi isteyerek yaparken bir kısmı özel olarak seçilmiş personelden oluşuyor. Artık bu işin arkasında Skynet havasına bürünmüş bir Hatsune olabilir, aman dikkat. İnsanları kendisine tapınmak adına ikna edebilir. "Müridler" denebilecek kadar büyük bir kalabalıktan söz ediyoruz çünkü.

HIDEO KOJIMA KENDİ HABİTATINDA



Hiçbir şey Tokyo Game Show'un kapısından giren bir **Hideo Kojima** kadar popüler olamaz. Fuara uğrayan Kojima, adımladığı her koridorda tabii ki hayran saldırısına uğradı. Bugünlerde dekoltelerle, erotiklikle ilgili yorumlarıyla gündemi meşgul eden adamımız cosplaycilerle bol bol fotoğraf da çektirdi.

Bunun yanında, portföyünde bu kadar başarılı oyun bulunduran birisinin belki azıcık ciddi, mesafeli olmasını beklersiniz. Ama yok. Hideo Kojima, hele TGS'de daha bir cosplaycilerle iç içe. İnanmazsanız bakın. Kanıtları topladık da geldik. Son not; Quiet cosplaylerinde de sıkıntı yok hani.

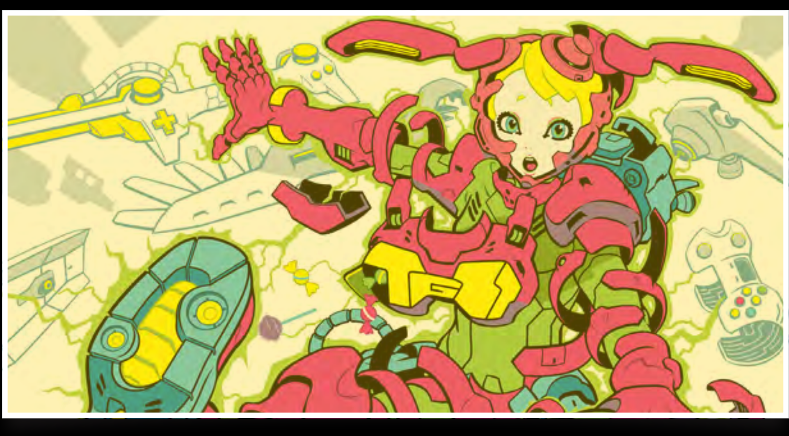
SATIŞ STANDLARI

Eğer ki bir figür koleksiyoncusuysanız, Tokyo Game Show sizin için olabilecek en tehlikeli alanların başında geliyor. Dönüş biletinizi satıp fuardaki pahalı figürlerden birine yatırma ihtimaliniz olduğunu düşünerek gidin gideceksiniz.

Gördüğünüz şeyler sadece figürler de değil. Tişörtler, anahtarlıklar, yastık kılıfları (Umm.. Japonya?), ne ararsanız var. Var da, bize mi var... Fiyatların el yaktığını söylemiştik değil mi?



Adamların bir diğer çılgınlığı da, yeni sezonda gelecek ve daha prototip aşamasındaki figürleri de sergilemeleri. Daha kaplamaları bile yapılmamış, dolayısıyla tümüyle gri olan bu arkadaşlar bile ayrı bir güzel. "Defoluymuş bu" diyerek ucuza almaya kalkanları muhtemelen dövüyorlardır. **-Sarp**



Makuhari Messe'de yapılan etkinlik, Japon çılgınlığının vadettiği her şeye sahip. Bir de uçak biletleri az ucuz olsa...

ÖNE ÇIKANLAR

PS VITA TV



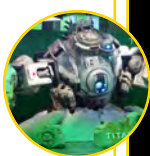
Bomba gibi bir açıklamaydı PS Vita TV. Zaten Japonya'da iyi saten Vita'yı, Remote Play ile PS4 becerilerini, PSOne'dan gelen koca kütüphaneyi televizyona sunma fikri herkesin hoşuna gitti. Utanmasak, yeni nesil konsollardan daha etkileyici bir açıklama diyeceğiz yani.

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z



Dragon Ball Z oyunlarının yeni kardeşi Battle of Z de 3 dakikalık bir video ile izleyicilerle buluştu. İnsanları beğeni anlamında ikiye ayıran bu videonun özel bir noktası var ama. Nasıl ki Marvel vs. Capcom oyunları almış başını yürümüş ise, benzer bir durumun Dragon Ball Z vs. Naruto için olması mümkün.

TITANFALL DIORAMASI



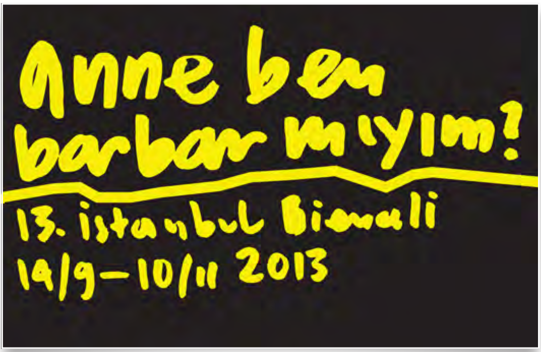
Uzakdoğu insanı koca bir robot gördü mü ölçüp tartmasını biliyor. Titanfall ekibi de farklı bir diorama ile gelmişler fuar alanına. Genel yorum olumluymuş. Titanfall, en azından tasarımda Uzakdoğu onayından geçti.



13. İSTANBUL BİENALİ
ANNE BEN BARBAR MIYIM?

1987 yılından bu yana yapılan ve bugünlerde 13'üncüsü başlayan İstanbul Bienali›nin bu sene etrafında dolanacağı konu *"uygarlık ve barbarlık"*. Afiş tasarımından web sayfasına kadar bu sene bienalin dili özensiz ve çağdışı bir modernliği simgelemeye çalışıyor. Bienal lafını duyduğu anda sıkılmaya başlayan Türk gencinin, modern sanatın renklerini keşfetmesi adına ayağına gelen bu fırsatı artık daha fazla değerlendirmesi gerekiyor aslında. Üstelik bu sene bienaldeki etkinliklerin hepsinin ücretsiz olması da büyük bir şans.

Bu yazın başından beri ülke sınırları içerisinde gerçekleşen hiçbir büyük etkinliğin haklı olarak tadı tuzu yok biliyorsunuz. Zaten birçoğunun da iptal edildiğini ya da ufaldığını gördük. Bienal da bundan nasibini aldı muhakkak ama hâlâ içeriğinin gayet dolu olduğunu bilmenizi isteriz. Film gösterimleri, atölyeler, sanat galerileri, dinletiler ve müzik etkinlikleri bu sene bienalin bize sunacaklarından bazıları. SALT Beyoğlu, Galata Özel Rum İlköğretim Okulu, Antrepo No.3, 5533, ARTER gibi mekanların ev sahipliğini üstleneceği bienal 20 Ekim'e kadar sürecek. Ucundan bir yerinden yakalamanızı öneriyor ve belki de ufkunuzu genişletecek birkaç şeye şahit olmanızı umut ediyoruz. **-Pozan**



Kamusal alan ihlalleri ve barbarlık temasının bu konuyla ilişkisi, bienalin karnına bir sancı gibi oturuyor.

ÖRÜMCEK ADAMIN BAŞINA ÇORAP ÖRECEKLER!

Hatırlayacaksınız, yakın zamanda The Amazing Spider-Man 2 filminden yayınlanan bir set fotoğrafı ortalığı karıştırmıştı. Eski üçlemenin son filmindeki "bol bol süper kötü katalım" fikrinin rezalet bir şekilde sonuçlanmasının ardından, Marc Webb'in ufaktan toparlayan yeni serisi için süper kötülerin topluca Spider-Man karşısında çıkmasını bekliyorduk. Ve sanırım bu hayalimiz çizgi roman tarihinin en belalı kötülük çetelerinden biriyle gerçekleşmek üzere. Yeni Spider-Man filminde baş belası Sinister Six'in temelleri atılıyor. Electro, Rhino, baba oğul Osborn'lar zaten açıklanan isimlerdi. Dedikodulara göre bu isimlere Vulture ve Mysterio da eklenecek. Takımın tamamını hemen bu filmde göremeyebiliriz ama eklene eklene bir noktada tam takım olacaklar. Tabii bu takımı üçüncü filmde Doctor Octopus'un kuracağını tahmin etmek de hiç zor değil. Ayrıca bir dedikodu da filmde yer alan Ravencroft Enstitüsü sahnelerinde Jim Carrey'nin rol aldığı yönünde. Kendisi önceki üçlemede Sam Raimi tarafından Carnage rolü için düşünülüyordu ki zaten birbirleri için yaratılmış gibi görünüyorlar. Yani elimizde bol bol süper kötü olacak. Beyazperde çizgi roman hayranlarının bir hayalini daha gerçekleştirecek gibi görünüyor. **–Pozan**

▶ PIXAR'SIZ 2014

Geçtiğimiz günlerde 2014 takvimini açıklayan Disney'e göre önümüzdeki yıl «Finding Pixar» yılı olacak. 2014 Mayıs'ında vizyona girmesi beklenen The Good Dinosaur filminin 2015 yılına kaydırılması sebebi ile Pixar 2004'ten bu yana ilk kez bir seneyi boş geçmiş olacak. 2015 yılında Disney'in takvimine bakacak olursak, o sene yapacakları gişe ile dünyayı ele geçirme hesabı yaptıklarını düşünebiliriz.

▶ WARCRAFT

Duncan Jones(Moon)'ın yönetmen koltuğunda oturduğu epik video oyunu uyarlaması Warcraft için başrol oyuncuları belli olmaya başladı. 2015 yılında vizyona girecek olan filmde Colin Farrel ve Paula Patton rol alacak. Bizlerin yıllardır arşınladığı bu fantastik evrende Farrel ve Patton'a yetenekli genç oyunculardan Anton Yelchin ve Paul Dano eşlik edecek. Henüz konusu hakkında bir açıklama yapılmayan Warcraft'ın tam bir fiyasko olması ihtimali bile neşemizi kaçırmıyor. Nasıl bir film olacağını merakla bekliyoruz.

▶ SPOTIFY TÜRKİYE'DE

Dünyanın en büyük dijital müzik platformlarından biri olan Spotify bu ay itibariyle ülkemizde de kullanıma açıldı. Birçok medya ürününün artık dijital olarak satıldığı, bulutlarımızda saklandığı bir devirde müziklerimizin de MP3 klasörlerinden çıkıp atmosfere karışması artık kaçınılmaz gibi görünüyor. Halihazırda Deezer kullanıcısıysanız bu haber ilginizi çekmemiş olabilir ama aslında size de güzel haber: Spotify'ın gelmesiyle Deezer da premium üyelik ücretini 4.90TL'ye düşürdü.









SINISTER SIX

The Amazing Spider-Man'in 1964'teki ilk sayısında karşımıza çıkan bu süper kötü takımı Doctor Octopus'un önderliğinde örümceğimizi ezmeyi amaçlıyordu. Orijinal kadroda Doctor'la beraber Vulture, Electro, Kraven the Hunter, Mysterio ve Sandman vardı. Marvel evreninin bu en belalı çetesi Spidey'nin başını ağrıtmaya devam ediyor.



ÖLDÜKTEN SONRA GELEN UYKUSUZLUK ZOMBİLER

Felaket senaryoları arasında en tehlikeli, en acımasız olanına merhaba deyin...

– FURKAN FARUK AKINCI

N'olduysa gece vakti? Şeytan dürtmüş gibi uyanıyorum. Müthiş bir susuzluk; dilim damağıma yapışmış resmen… Ah! Başucuma su koymayı unutuyorum her seferinde… Unutmak da değil, üşengeçlik resmen. Her gece dişlerimi fırçalamayı ihmal ettiğim gibi, su da koymuyorum yanımdaki komodinin üzerine, neredeyse her gece işkence… Hadi gideyim de geleyim bari hemen. Fakat pencerede bir ses var? Yine uykuyla uyanıklık arası hayal görüyorum herhalde… Ya da bir kedi? Şu perdeyi bir aralay… Aman Allahım! Bir ucube penceremde… Bu da ne böyle? **"Git buradan seni sarhoş…"** Ama gözleri! **"Git buradan dedim! Polis çağırırım."** Neden cevap vermiyor bana? Elleri… Aman Tanrım, ellerine ne olmuş! **"Dur yavaş pencereyi kıracaksın! Gelme… Gelme… DUR!"**

… Derken uyanıyorum kan ter içinde… Bir kendime geleyim!

Çok söylene söylene içi boşalmış kelimelerden biri de "sevdikleriniz" olsa gerek… Söylendiği zaman, ne kadar derinlere gittiğiniz tahmin bile edemiyorsunuz fakat o sevdiklerinizden birini çıkarsalar hayatınızdan, domino taşı gibi dengenizi kaybedeceğiniz çok iyi biliyorsunuz. Düşünsenize annenizin boş gözlerle, anlamsız sözlerle sizi dişlemek için yerden sürünerek geldiğini… Ya da yürümeyi yeni öğrenmiş çocuğunuzun battaniyenizin altından ayağınızı kemirdiğini. Zombi dediğin, bütün hayatını tersyüz edebilecek kadar trajik, bir o kadar da korkunç varlıklardır. En büyük ikilem gerçek mi, yoksa kurgu mu olduklarıdır… Ne yani? Siz onları halen çizgi-roman kahramanı mı sanıyordunuz?

Ölümden sonra yaşam konusunda kafayı kıranların tezleri, kurgucuların "mezarlarından sıkılıp kalkan zombiler" sahnesini kısmen bozuyor.





ÖLÜMÜN DOĞDUĞU GÜN

Gizemlerle dolu Afrika'nın, kurgu ve gerçeğin karıştığı esrarengiz topraklarında ölü insanların mezarlarından kalktığı ve bir büyücünün kontrolünde yürüdüğü rivayet edilir. Zombi kelimesinin bile Kongo dilinde (Kikongo), yöneten ve yönetilen anlamına gelen *nzambi*'den geldiği düşünülüyor. Tıpkı kuklacı ve onun kuklasının arasındaki ilişki gibi…

Antropolog **Zora Hurston** ve Etnobotanist **Wade Davis** dünyanın çeşitli bölgelerinde yürüyen ölülerin izini sürmüş ve somut bulgulara ulaşmış iki bilim insanı. Zora Hurston çalışmalarında, Haitililerin bitkisel özler kullanarak ölüleri canlandırabildiğini iddia ederken, Harvard kökenli bir akademisyen olan Wade Davis ise yine Haitililerin yaşayan bir insanın tüm sosyal fonksiyonlarını öldüren ilaçlar yapabildiğini yazmıştır.

"MR. CROWLEY"

Zombilerin popüler kültürün içine girmeleriyse en az zombi kavramı kadar enteresan bir adam olan **William Seabrook**'un 1929 tarihli romanı *The Magic Island* (Sihirli Ada) ile gerçekleşmiş. Romanın kendisinden daha ilginç bir adam olan Seabrook, okült öğretilere kafayı takmış, senelerce **Aleister Crowley** ile takılmış (Crowley tüm zamanların en karanlık adamlarından biri olarak ün yapmış bir büyücü), Batı Afrika'nın yamyam kabilelerinin arasında yaşayıp sonunda gerçekten insan eti yemeye başlayıp 1945'te uyuşturucudan ölmüş tuhaf bir adamdı. Etimologlar zombi kelimesinin İngilizceye Seabrook tarafından kazandırıldığını belirtiyorlar.

Sinema tarihinin bilinen ilk zombi filmiyse, Seabrook'un kitabından esintiler taşıyan ve başrolünde efsane aktör **Bela Lugosi**'nin oynadığı *White Zombie*'dir… 1932 tarihli, sıkı bir korku seyirliği olan film, zombi kavramını çok daha geniş kitlelerle tanıştırmış. 1944 yılında bir *Green Lantern* hikâyesinde ortaya çıkan Solomon Grundy karakteriyse, çizgi romanlardaki en erken zombi tasvirlerinden biridir.

Ancak zombi kavramını herkese tanıtan ve kâbuslarımızın kahramanı haline getiren 1968 tarihli *Night of the Living Dead* isimli film oldu. Muhtemelen çoğunuzun izlediği bu filmde bilinmeyen bir sebepten ötürü mezarlarından çıkan ve insan etiyle beslenen ölüler, bir gecede ortalığı cehenneme çeviriyorlardı… Öyle ya, cehennemde yer kalmadığı için ölüler dünyada yürüyordu artık. **George Romero**, bu filmle sadece modern korku sinemasına yön vermekle kalmamış, aynı zamanda korku filmi kavramının altını belki de ilk kez politik söylemler ve kapitalizm eleştirisiyle beslemiştir. Özellikle insan doğasına son derece acımasız eleştiriler savuran Romero, gün gelip de kendi kurduğu yalancı medeniyetin altında ezildiğinde insanın en vahşi hayvandan bile daha acımasız olacağını anlatmıştır. *Night of the Living Dead*'de mezarlarından kalkan sadece ölüler değil, aynı zamanda insanın çok derinlere gömdüğü içgüdüleridir.

Geceleyin sisin çöktüğü mezarlıklarda, ecinnilerin saklandığı ara sokaklarda, tek sesin kendi nefesiniz olduğu ormanlarda unutulmuş, yitip gitmiş ve son derece aç birileri sizi bekliyor olacak. Bir gün pencerenizi bir cehennem sabahına açacaksınız, güneş yeryüzünü aydınlatmayacak. Ve ölüler yeryüzünde yürüyecek… Eherm… İşte o gün geldiğinde hangi zombi nasıl davranır, hangisine nasıl muamele etmek gerekir diye afallamayın. Tarih içinde zombiler de kendi içlerinde farklı tiplere ayrıldılar çünkü. Keşke ayrılmasalardı ama oldu işte… Hollywood ve oyunlar sağ olsun… Neymiş onlar?

> Bizler kurgu ögesi olarak görsek de zombiler bilim dünyasında hararetli tartışmaların odaklarından biri.

THE SERPENT AND THE RAINBOW

Kanadalı antropolog ve etnobotanist **Wade Davis**, Harvard Üniversitesi'ndeki çalışmaları boyunca oldukça dikkat çekici sonuçlara varmış. 1985 tarihli kitabı *The Serpent and the Rainbow* (Yılan Ve Gökkuşağı) da bu çalışmalardan biri. Kitapta Wade, Haitili büyücülerin insanları zombileştirmek için geliştirdiği tetrodotoxin maddesinin tarifini de vermiş. Zehirli bir balık türünden elde edilen karışım, ölmüş bir insandan alınan doku parçalarıyla karıştırılarak yaşayan birinin sosyal etkileşim yeteneğini elinden alarak onu yönlendirebilmeyi sağlıyor. 1988'de korku üstadı **Wes Craven** da kitaptan esinlenerek aynı adlı bir film çekmiş. Zombi filmi sevenlere tavsiyemizdir.





*** SPOILER UYARISI:**
Aşağıdaki filmlerle ilgili spoiler yiyebilirsiniz.



The Return of The Living Dead (1985)

Yön: Dan O'Bannon
Oyuncular: Clu Culager, James Karen
IMDB Notu: 7,2
Editörün Notu: 1975 ve 1995 arasındaki dönemde çekilen korku filmleri favorimdir. Bu film, Romero'nun ciddiyetini yakalamaktan çok uzak olsa da, buram buram 80'ler kokması, süper müzikleri ve karikatür karakteriyle en sevdiğim zombi filmlerinden biri. Tam bir cumartesi gecesi eğlenceliği…

NORMAL ZOMBİ



Teşhis: Uzun zamandır ölü olan bedenler, mezarlarından yavaş yavaş doğruluyorlar. Ağır aksak yürüyor ve tuhaf sesler çıkarıyorlar. Gözlerinde hiçbir his belirtisi yok. Et ve beyin için durdurulamaz bir açlık çekiyorlar. 1985 tarihli *The Return of the Living Dead*'de mezarcı Earnie onlardan birini konuşturmayı başarmıştı. "Neden? Neden insan beyni yiyorsunuz?" Aldığı cevap ilginçti: "Ölü olmanın dayanılmaz acısını hafifletiyor."

Tedavi: Etkisiz hale getirmek için kafalarına nişan almanız ya da o kafayı toptan koparmanız gerekir. Uzuvlarını koparsanız da





28 Days Later (2002)

Yönetmen: Danny Boyle
Oyuncular: Cillian Murphy, Naomie Harris
IMDB Notu: 7,6
Editörün Notu: Fragmanlarını izlediğimde zombi arketipini çok sulandırdığını düşünmüştüm ama cidden iyi bir sinema filmiydi. Kıyamet sonrası atmosferini bu kadar iyi verebilen bir film gerçekten nadide bir parçadır.

VİRÜSLÜLER

Teşhis: Ah şu askeri deneyler! Aslında virüsle üretilmiş zombiye ne kadar zombi denir (bildiğin GDO'lu), orası tartışılır ancak yine de canlı olduğunun farkında olmayan insan işte… Mezarlardan kalkmazlar ama yanınızdaki arkadaşınız iki saniye içinde size saldırırsa bilin ki virüs kapmıştır. Genelde ısırılma yoluyla bulaşır. Bir de olmaz olası hızlı zombileri hayatımıza bunlar sokmuştur. Bence zombi dediğin koşmaz, ağır aksak yürür ama 2002 yapımı *28 Days Later*'da gördüğüm zaman tırsmadım desem yalan olur. Böğürerek arkanızdan üç tanesi koşmaya başladığında yapacak pek bir şey yok. Elbette *Last of Us*'ın cordyseps hastalıklılarını da bu gruba dâhil edebiliriz.

Tedavi: Öldürmek için onları gafil avlamanız lazım. Sessizce arkalarından yaklaşıp kafalarını kesmek kesin çözüm. Eğer uzak mesafeden öldürmeye çalışıyorsanız sadece tekini devirebilmek için bir AK-47 şarjörünü gözden çıkarmanız lazım.



BÜYÜLENMİŞ OLANLAR

Teşhis Zombiniz bilmediğiniz bir dilde konuşuyorsa bilin ki şeytani bir gücün etkisi altındadır. Sanki birinin sesini duymaya çalışıyor, sanki biri onlara fısıldıyor gibi tuhaf duraksamalar yaşıyorlarsa, kendilerinden daha büyük bir gücün etkisi altındadırlar. Bir efendileri vardır ve ona ulaşmaya çalışıyorlardır. 2007 tarihli İspanyol *[REC]*'de, insanların bir virüsten etkilendiklerini sanıyorlardı ancak gerçek çok farklıydı. Elbette ki *Dead Space*'in necromorph'larını da benzer şekilde teşhis edebiliriz.

Tedavi: Silahlar ve silahlar… Özellikle ateşli olanlar. Yakın temastan uzak durun, hiç şansınız yok. Eğer çevreniz bunlarla sarılıysa, yakınlarda bir silah dükkânı olması için dua edin. Chris Redfield'ın bıçağına bakıp dediği gibi: "Bıçağın bu görev için yeterli olacağını sanmıyorum."



REC (2007)
Yönetmen: Jaume Balaguero, Paco Plaza
Oyuncular: Manuela Velasco, Ferran Terraza
IMDB Notu: 7,5
Editörün Notu: Gerçekten korktuğum ender filmlerden biridir. Özellikle klostrofobik atmosfer işi iyice içinden çıkılmaz bir hale getiriyordu. Angela (Manuela Velasco) kurtuluşun çok yakın olduğunu zannederken tavan arasında bulduğu şey hepimizi şok etmişti.



ZEKİ OLANLAR

Teşhis: Karşımıza geçip çatır çatır çatışan zombi mi olur be arkadaş? Silah kullanan, haberleşen canlıdan her şey olabilir ama zombi olmaz. Zombi kavramının biraz sulandırılmasıyla ortaya çıkan bu ucubeler, en azından ilk gördüğünüzde sizi şaşırtmayı başarabiliyor. 2009 tarihli Norveç yapımı *Dead Snow*'da dirilen ölü Nazi subaylarının dürbün bile kullanabildiklerini görmüştük. Ama işi asıl abartan *Resident Evil 5*'te makineli tüfek sıkanlar olmuştu. Gerçi onlar Las Plagas'ın daha ileri bir versiyonundan etkilenip bir efendiye bağımlı hale gelmişlerdi ama kafamıza el bombasını yiyince işin ciddiyetini anlamıştık.

Tedavi: Uzaktan öldürülür, kesin tedavi… Yakınına girmeyin, siper alın ve ardından çatışın. Muhtemelen onlar da siper alacaklardır. Bulundukları yerden çıkarmak için el bombası faydalı olabilir. Tabii bulabiliyorsanız.



Dead Snow (2009)
Yönetmen: Tommy Wirkola
Oyuncular: Vegar Hoel, Stig Frode Henriksen
IMDB Notu: 6,3
Editörün Notu: Tuhaf bir çekiciliği var bu filmin. 80'lerdeki korku/komedi türüne yakın olmasından mı bilmem, inanılmaz eğlendim filmi izlerken. Ne virüs, ne şeytan, ne de göktaşı var işin içinde… Buradaki zombilerin tüm sorunu Nazi olmaları, haliyle sonsuzluğa kadar lanetlenmişler!







BİRLEŞİK KRALLIK

28 Days Later (2002), 28 Weeks Later (2007)
SALGININ SEBEBİ: Deneysel öfke ilacı

Cambridge Araştırma Merkezindeki Öfke Virüsü enjekte edilmiş primatların kaçmasıyla yayılan hastalık durdurulamadı. Hastalıklılar korkunç derecede hızlı hareket ediyor ve son derece saldırganlar. Her türlü vücut sıvısıyla temastan kaçının.

AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLERİ

Night of the Living Dead (1968), Dawn of Dead (1978), Day of the Dead (1985)
SALGININ SEBEBİ: Kesin değil, trioxin olduğu iddia ediliyor

Ölüler yavaş ve kolaylıkla zarar görebiliyorlar ancak kalabalık gruplar halinde hareket ettikleri ve sayıları giderek arttığı için kapalı alanlarda kalmakta fayda var. Hastalığı kontrol altına almak için denenen tüm çözümler başarısızlıkla sonuçlandı. Hiçbir yer güvenli değil.



FRANSA

The Horde (2009)
SALGININ SEBEBİ: Bilinmiyor

Buffalora mezarlığındaki ölüler ayaklanıp kasabaya inmeye başladılar. Sebebi bilinmiyor. Zombiler yavaş ve gözlerinde en küçük bir zekâ belirtisi yok. Özellikle tanıdık birinin ölüsüyle karşılaşıldığında aradaki duygusal bağın tamamen yok sayılması gerekiyor.



NORVEÇ

Dead Snow (2009)
SALGININ SEBEBİ: Lanet

Norveç kırlarındaki doğal yaşam alanlarını ziyaret eden kampçılar SS üniforması içinde zombiler gördüklerini rapor ediyorlar. Yerel halk onların İkinci Dünya Savaşı'ndan kalan Nazi yağmacıları olduklarını ve gizli hazinelerini koruduklarını iddia ediyorlar. Ortada bulaşıcı bir durum olmadığı söyleniyor fakat zombiler son derece saldırganlar.

BATI AFRİKA

Night of the Living Dead (1968), Dawn of Dead (1978), Day of the Dead (1985)
SALGININ SEBEBİ: Bilinmiyor

Sebebi ve kökeni bilinmiyor. İç savaşlarla ve fakirlikle mücadele eden kara kıtada ölülerin yürümeye başladığı, bir Amerikan piyadesi tarafından rapor edilmiş. Bir kazadan sağ kurtulan kişi, halen yaşam mücadelesi veriyor.

ONLARDAN KAÇIŞ YOK

Siz evlerinizde huzur içinde uyuduğunuzu zannederken, dünyanın her yeri salgınlarla boğuşuyor...



İTALYA

Dellamorte, Dellamore (1994)

SALGININ SEBEBİ: Bilinmiyor

Buffalora mezarlığındaki ölüler ayaklanıp kasabaya inmeye başladılar. Sebebi bilinmiyor. Zombiler yavaş ve gözlerinde en küçük bir zekâ belirtisi yok. Özellikle tanıdık birinin ölüsüyle karşılaşıldığında aradaki duygusal bağın tamamen yok sayılması gerekiyor.



TAYLAND

Bangkok Zombie Crisis (2004)

SALGININ SEBEBİ: Virüs

Yetkililerin başarıyla kontrol altına aldığı virüsün Afrika'dan gelen bir tür sivrisinek ile ilk kez bulaştığı düşünülüyor. Hastalığın yayılmaya başladığı bina erkenden fark edilince, virüs de kontrol altına alınabildi. Şu an üzerinde deneyler yapılıyor…







JAPONYA

Versus (2000)

SALGININ SEBEBİ: Büyü

Yakuza'nın bazı "problemlerini" çözmek için kullandığı bir ormanın ölüleri diriltebildiği söyleniyor. Ancak burada dirilenler bir şekilde ateşli silah kullanma ve yakın dövüş yeteneklerini kaybetmiyorlar. Aralarında kalmamakta fayda var.

AVUSTRALYA

Undead (2003)

SALGININ SEBEBİ: Meteor Yağmuru

Bir balıkçı kasabası olan Berkeley üzerinde gerçekleşen gizemli meteor yağmuru, yerel halkın çoğunu yamyam zombilere çevirmiş durumda. Ne kadar bulaşıcı olduğuna ve ne denli yayıldığına dair kesin veriler bulunmuyor.

İSPANYA

[REC] (2002), [REC]2 (2009), [REC]3: Genesis (2012)

SALGININ SEBEBİ: Şeytani ele geçirme

Belirtileri ve etkisi İngiltere'deki hastalığa benzer olsa da, kaynağının şeytani ele geçirme olduğu düşünülüyor. Hastalara uygulanan şeytan çıkarma girişimleri başarısızlıkla sonuçlandı. Önceleri hastalık kontrol altına alınmış gibi görünse de, ardından daha farklı yerlerde de baş gösterdi. Hareketlerinden şüphe duyduğunuz kişilere aynadan bakın. Gerçek yüzleri ortaya çıkacaktır.

YENİ ZELANDA

Braindead (1992)

SALGININ SEBEBİ: Virüs

Wellington adlı küçük bir kasabada, tuhaf bir hayvanın serbest kalmasıyla başlayan salgın, yerel halktan birinin üstün(!) çabalarıyla kontrol altına alınabilse de, belirtilerin yavaş ortaya çıkması insanları tedirgin etmeye devam ediyor. Zombi olarak dirilen kişiler, öncelikle saldırgan özellikler ortaya koymuyorlar fakat bir süre sonra yamyam davranışlar sergiliyorlar.



AGE OF ULTRON

MARVEL EVRENİNDE KARANLIK DÖNEM BAŞLIYOR

Marvel evreni sinema perdesindeki ikinci evresine, *Iron Man 3* ile resmi olarak girişini yaptı. Bütün yükü Tony Stark'ın yani **Robert Downey Jr.**'ın performansına dayayan ve başka da bir numarası olmayan film, gelmiş geçmiş en kötü Marvel filmlerinden biri olmayı başardı. Sinema perdesinde Marvel evrenine karşı inancımızı ve heyecanımızı tam yitirmeye başlıyorduk ki imdadımıza **Comic-Con** yetişti. *The Avengers*'ın devam filminin adı açıklanmasıyla beraber heyecan yeniden doruğa çıktı. Yeni filmin adı olan *The Avengers: Age of Ultron* yeni büyük düşmanın da kendiliğinden ortaya çıkmasını sağladı. Thanos'u *Guardians of the Galaxy*'ye ve büyük ihtimalle üçüncü Avengers filmine saklayan Marvel, adamantium metalinden üretilen ve yüksek seviye yapay zekâsıyla ortalığı dağıtan **Ultron**'u ekibimizin üstüne salacak.

Dilerseniz biraz Ultron'un kökenine inelim, zira işler o noktada ilginçleşmeye başlıyor. Zekâsını ve dayanıklılığını sürekli geliştiren bir robot olan Ultron, ilk defa *Avengers #54*'de (1968) ortaya çıktı. Bir başka tanıdık Marvel karakteri olan Henry Pym tarafından yaratılan Ultron, mekaniğin üstünlüğüne ve organik yaşamın sona ermesi gerektiğine inanan çok güçlü ve rahatsız bir robottu. Avengers tarafından sık sık tokatlandı ama her seferinde daha güçlü geri döndü. Ekibin tarihindeki en güçlü düşmanlarından biri ve halen çizgi roman dünyasında başlarını ağrıtmaya devam ediyor. Hatta Marvel çizgi roman evreninin yenilenerek **Marvel Now** ismini aldığı şu dönemlerdeki ilk crossover hikâyenin adı *Age of Ultron*. İşlerin ilginçleştiği kısım da tam olarak burası.

Henry Pym isimli bilimci, bildiğiniz üzere Ant-Man'ın kendisi. Çizgi romanda Ant-Man'in eseri olan Ultron, sinema perdesine Mayıs 2015'te konuk olacak. Üçüncü evreyi başlatacak olan *Ant-Man* filmi ise Kasım 2015'te geliyor. Ve fakat *Avengers*'ın devam filminde Ant-Man yer almayacak! Çizgi roman serisi olan *Age of Ultron* ile Avengers devam filmi *Age of Ultron* aynı hikâyeyi paylaşmıyor. Yani film evreninde Ultron'u yaratan kişi Henry Pym değil büyük ihtimalle Tony Stark olacak. İşin içinde Iron Man zırhı ve Jarvis'in olacağını tahmin etmek de pek zor değil bu durumda. **Joss Whedon** işleri bu noktada biraz karıştırıyor ama kendisine güvenimiz nasıl olsa sonsuz. Umarız ters köşe yapacağım derken tepetaklak olup bizi üzmez.

Age of Ultron'da takıma iki yeni süper kahraman eklenecek; **Quiksilver** ve **Scarlet Witch**. Fakat Magneto'nun öz çocukları olan bu genç kahramanların hikâyeye eklenmesi, *Avengers* ve *X-Men* sinema evrenlerinin birleşeceği anlamına gelmiyor. Bu imkansız çünkü X-Men'in yayın hakları Disney'de değil. X-Men'in yeni filminde de yer alacak olan Quiksilver ve Scarlet Witch'i her iki filmde başka oyuncular canlandıracak. Black Widow ve özellikle Hawkeye karakterlerinin yeni filmde daha çok görüneceklerini de belirtmek gerekiyor.

İkinci evre hızla devam edecek. *Thor* ve *Captain America* filmleri ile bu yılı tamamlayacak olan Marvel, 2014 yılında *Guardians of the Galaxy* ile başlayıp işleri iyice detaylandırarak Ultron'a bağladığı hikâyesini yeniden Thanos'a mı getirecek yoksa yeni bir düşman çıkar mı, bekleyip göreceğiz. Tabii iki ekibin üçüncü evrede aynı filmde birleşme ihtimali de gayet yüksek. *Captain America*'da karşımıza çıkacak olan Falcon'un da ekibe katılması muhtemel. En heyecan verici olan ise, **Loki** karakterinin üçüncü filmde arz-ı endam etme ihtimali.

Ve arkadaşlar, asıl bombayı şuracığa atıp uzaklaşacağım: Ultron karakterini canlandıracak olan oyuncu **James Spader**. Tamamen CGI olması beklenen bir karakterin kanlı canlı bir Hollywood yıldızı tarafından canlandırılması Whedon'un hikâyeyi ne kadar değiştireceğinin ve sinema perdesine uygun hale getireceğinin bir kanıtı adeta. Bakalım Avengers ekibi Ultron'un çelik zekâsını nasıl alt edecek, 2015 Mayıs'ından önce bu soruya verilen cevaplara inanmayın. **-Pozan**

ULTRON'LA NASIL TANIŞTIK?

Ultron ilk defa Avengers'ın Haziran 1968 tarihli 54. sayısında nereden geldiği belirsiz bir tip olarak karşımıza çıktı, 55. sayıda ise ismi, cismi, hikâyesi ve yapabilecekleri konusunda net bir fikre kavuştuk. Kavuşmaz olaydık, lanet robot seni!



BEN DEMİYORUM JOSS WHEDON DİYOR



- "Natasha, devam filminin önemli bir parçası çünkü kendisine ait filmleri olmayan karakterlere yoğunlaşmak istiyoruz."
- "Ultron'un ortaya çıkış hikâyesini kendi versiyonumuzla anlatacağız. Evet, çizgi roman evreninde Ultron'un hikâyesinde Hank Pym var. Bu nedenle birçok kişi onun da ekipte yer alacağını düşündü ama hayır, olmayacak."
- "Yeni Avengers ilk filmden daha karanlık olacak çünkü artık Ultron var. Ayrıca ilk filmdekinden biraz daha fazla bilimkurgu unsuru kullanacağız."
- "Bu kez benim için eğlenceli olan Hawkeye'ı yazmaktı. Çünkü daha başlarda Loki tarafından ele geçirildi ve filmin büyük bir kısmında yer almadı. Ama artık Hawkeye'a daha fazla eğilmenin ve özellikle diğerleriyle etkileşimine yer vermenin zamanı geldi."



TOP 10 / UYARLAMALAR

Ters köşe olmayı severiz. Bizi ters köşeye yatıran her ürüne de saygıda kusur etmeyiz. Zordur çünkü beklenmedik yerden vurmak, kimsenin bakmadığı açıdan yorumlamak, yaratıcılığı iki farklı mekanik üstünde konuşturmak, iyi olanı alıp daha iyi yapmak... Biraz da bu yüzden, bizden önce binlerce kez yapılmış "En İyi Uyarlamalar" listesini tekrar etmek yerine bizi en çok şaşırtan, en beklenmedik uyarlamalar için Top 10 yapmaya karar verdik bu ay. *Yüzüklerin Efendisi* gibi olağan şüphelileri dizmek yerine, sanatçıların kendi yorumlarını kattığı ve bizi ters köşeye yatıran gerçek suçluları topladık. **-Pozan**

10



Iced Earth – The Dark Saga/Albüm - 1996

Size *Spawn* isimli çizgi romanın ana karakterini konu alan bir heavy metal albümünden bahsetsek en makul tabirle "yavan" bulurdunuz, değil mi? Seriyi yaratan sanatçı **Todd McFarlane** ve uyarlamasını yapan grup **Iced Earth** olunca iki kere düşünmekte fayda var! Bir karakteri tüm arka planıyla, iç ve dış dünyasıyla yansıtmayı başaran bir acı ve intikam hikâyesi, günah ve kefaretin notalarla ifadesi... Bugüne kadar yapılmış belki de en sıkı konsept albüme bu listede yer vermesek olmazdı.

9



Discworld Noir/Oyun - 1999

Bir kaplumbağanın üstündeki iki filin boynuzlarıyla taşıdığı disk şeklinde bir dünya olan *Discworld*, **Terry Pratchett**'in hayal dünyasının başyapıtıydı. Bu evren icon adventure oyunları yapan **Perfect Entertainment**'ın elinde önce orijinal dünyası ile iki defa yorumlanmış, daha sonra da noir bir dedektiflik oyununa dönüşmüştü. İşte bizim listemize girmeyi başaran bu beklenmedik uyarlama oldu.

8



Cloud Atlas/Film - 2012

Şimdi **Dave Mitchell**'ın bu kütük ağırlığındaki kitabını sinemaya taşımak bile başlı başına çılgın bir fikir. Ama sorun kitabın sayfa sayısında değil, içerik o kadar "roman" ki, **Tom Tykwer** ve **Wachowski Kardeşler** bu işe kalktığında bir prodüktör bile bulamadılar. Film mükemmel değildi, kurgudan makyaja kadar pek çok sorunu vardı ama kitaptan sonra bir de bu yorumunu izlemekten keyif almıştık. Senaryo, çok keskin bıçaklarla hikâyeyi budarken, çok ilginç desenler de üretmişti. Şaşırdık.

7



Sherlock/Dizi - 2010

Steven Moffat'ın 19. yy'da yazılmış hikâyeleri günümüz dünyasına bu kadar iyi uyarlaması gerçekten inanılması zor bir iş. Bugüne kadar birçok klasiğin günümüze uyarlandığını gördük ama kendi kalıplarını kırmak konusunda bu kadar heveslisine pek rastlamadık. Buna **Benedict Cumberbatch** ve **Martin Freeman**'ın üstün performansı da eklenince bir televizyon kültü yaratılmış oldu.

6



Sin City/Film - 2005

Evet bugüne kadar çok fazla çizgi roman uyarlaması izledik. Ama bize sorarsanız bunu hakkıyla yapan ilk yönetmen **Robert Rodriguez** oldu. Her sahnesi bir çizgi roman karesi olan bir filmin neresini şaşırtıcı bulduğumuzu sorabilirsiniz. Bir "uyarlama" olup olmadığı bile tartışmalı bir "çizgi-sinema" eseriydi *Sin City*. Ve bu tartışmayı açan Rodriguez'in cesaretini daha önce hiçbir çizgi roman uyarlamasında görmemiştik.

5



Monty Python and The Holy Grail/Film - 1975

Efsanevi *Monty Python* ekibinin efsanevi işlerinden biri olan bu komedi filmi temel olarak ünlü Kral Arthur ve Kutsal Kase'nin aranması hikâyelerini beklenmedik bir şekilde yorumlar. Absürt mizahın atası sayılan ekibin bu yorumu hem sizi gülmekten yerlerde süründürür hem de müthiş bir eleştiri bombardımanı ile döneme göndermelerde bulunur. Evet, hem filmin geçtiği döneme hem de filmin çekildiği döneme.

4



Dune II/Oyun - 1992

Frank Herbert'ın eşsiz bilimkurgu klasiği *Dune*'dan bir video oyunu yapmak iyi bir fikirdi evet, ama yeni bir tür yaratıp romanın savaşlarla dolu havasını yansıtan bir oyun yapmak harika bir fikirdi! Westwood Studios, *Command & Conquer*'a bulaşmadan önce GZS türünün gerçek temellerini bu uyarlamayla attı. Yaratıcılık ve cesaretin doruk noktalarından biri olan bu oyun için Westwood'un ellerinden öpmek gerekiyor, tek sorun artık öyle bir stüdyo olmaması.

3



Lego Star Wars: The Video Game/Oyun - 2005

Star Wars evreninin suyunun çıktığı bir gerçek. Peki bu evreni konu alan en yaratıcı, en cesur ve en çılgın yan ürün sizce hangisiydi? Bizce *Star Wars* evreninden Lego karakterler üzerine kurulu bir oyun yapıp bütün macerayı absürt bir mizah anlayışı ile uyarlayarak yeniden yorumlamak oldukça iyi bir fikirdi. Ayrıca Lego oyunları konseptinin başlangıcı da bu oyuna dayanır. Helal olsun.

2



Where The Wild Things Are/Film - 2009

Hepi topu 40 sayfa olan resimli bir çocuk romanını filme uyarlamak, hele ki kendi yorumunu katmak oldukça zor olsa gerek. Ama güzel dünyamızda **Spike Jonze** gibi güzel adamlar da var ve böyle filmler çekmeyi akıl edebiliyorlar. Müthiş bir görsellik ile can bulan, Max'in arkadaşlık, cesaret ve yalnızlık temalı bu hüzünlü macerası orijinal hikâyeye de bizlere de pek çok şey kattı, unutulmazlar arasına girdi.

1



2001: A Space Odyssey/Film - 1968

Bazı romanları uyarlamak gerçekten imkansız gibi görülebilir. **Arthur C. Clarke**'ın 1968 tarihli bilimkurgu romanı *2001: A Space Odyssey* için de böyle bir laf edilebilirdi, tabii **Stanley Kubrick** gibi bir sinema tanrısı olmasaydı. Kubrick'in uyarlama filmleri arasında bizce en çarpıcısı 2001'di. Romanın derinlemesine bilimkurgu tarzını ve felsefi alt metnini, kendi sinematik yorumu, plan sekans sahneleri ve seçtiği müziklerle öyle güzel yansıtmıştır ki, 2001 halen sinema dünyası için bir başyapıttır. Hele o ilk 10 dakika...

Eve Dönüş!

Ekim'de sokaklar boşalıyor, çok da dışarı çıkasımız gelmiyor ama en azından ne kaçırdığımızı bilelim...

Sinemada

- **11 Ekim** – Joseph Gordon ile Scarlett Johansson'un buluşturan şişirme aşk filmi **Don Jon**, Danny Trejo'nun kesip biçeceği **Machete Kils** ve yeniden yorumlanan **Old Boy** gişede **Gravity** ile yarışacak. Vay hallerine.
- **18 Ekim** – James Franco'nun yeni evinde parti veren Hollywood yıldızları dünyanın sonunun geldiğinden habersizler. Yıldızı ve curcunası bol bir parodi olan **This is the End** haftayı rakipsiz kapatacak gibi.
- **25 Ekim** – Hugh Jackman'ın kızlarını kaçıran şansız bir manyağın hikayesini anlatan **Prisonsers**, Wikileaks'in kurucusu Julian Assange'nin hikayesini anlatan **The Fifth Estate** ve Tom Hanks'in Somali'li korsanlarla başının derde girdiği **Captain Philips** haftanın heyecan dolu filmleri.



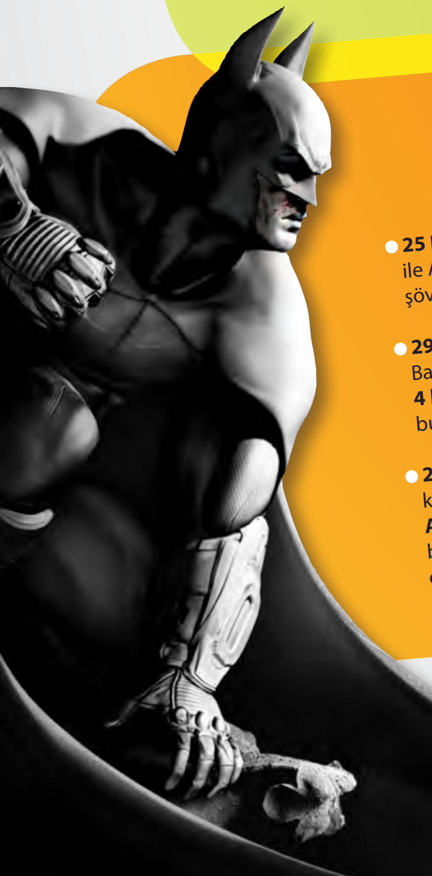
Evde

- **9 Ekim** – Yakın zamanda yanına The Flash'ı da katmayı hedefleyen süper kahraman **Arrow**'un ikinci sezonu başlıyor. Aynı gün **American Horror Story** 3. sezonu ile bir gece ansızın kapınızı çalmaya geliyor.
- **10 Ekim** – Masal dünyasını ayağımıza getiren Once Upon A Time yeni spinoffu **Once Upon A Time in Wonderland** ile bizi Alice'in hikayesine götürüyor.
- **13 Ekim** – **The Walking Dead** 4. sezonu ile zombi hakları yürüyüşüne devam ediyor.
- **15 Ekim** – The CW'nin yeni ve beklenen dizisi The Originals, Vampire Diaries'in kökenine inerek bizi geçmişin vampirleri ile yüzleştiriyor.
- **25 Ekim** – Masal dünyasını ayağımıza getiren dizilerin bir diğer şubesi **Grimm** 3. sezonuna, Jonathan Rhys Meyers'ın gönülleri kurutucağı **Dracula** ise ilk sezonuna başlıyor.



Sokakta

- **4-31 Ekim** – Bu tarihler arasında **KargArt** etkinlikleri Kadıköy-Karga'da devam edecek. Müzik, çağdaş sanatlar, sinema ve performans sanatları kapsamında gayet başarılı işleri takip edebilirsiniz.
- **9 Ekim – Sophia Vari** ilk defa Türk sanatseverler ile buluşmaya hazırlanıyor. Heykel ve resimlerinin yer alacağı sergi 19 Ocak 2014'e kadar Pera Müzesi'nde görülebilir.
- **10 Ekim** – Ortadoğu'nun bağrından çıkan metal grubu **Orphaned Land**, İstanbul-Küçükçiftlik Park'ta bizlerle birlikte barış şarkıları söyleyecek.
- **12 Ekim** – İstanbul Modern'de 16 yaş ve üzeri gençlerin katılabileceği açık alanda heykel atölyesi gerçekleşecek. Ücretsiz olan bu etkinliğe katılabilirsiniz.
- **21 Ekim -** İstanbul Halk Tiyatrosu, Moliere'in baş yapıtı Tartuffe'ü yepyeni bir uyarlama ile **"Bezirgan"** olarak sahneye getiriyor. Erkan Can, Şebnem Bozoklu ve Cem Davran gibi isimlerin rol aldığı oyunu 21 Ekim'de izleyebilirsiniz.
- **24 Ekim** – Ülkemizin en büyük teknoloji fuarı olan ve artık gelenekselleşen **Cebit Bilişim Fuarı** her zamanki evinde yani CNR Expo'da düzenlenecek.



Bilgisayarda

- **25 Ekim – Batman: Arkham Origins** ile Arkham'ın kökenine iniyor ve kara şövalyenin ilk korkuları ile yüzleşiyoruz.
- **29 Ekim** - Cumhuriyet Bayramı ile birlikte bir de **Battlefield 4** bayramının kutlanacağını gün bugündür!
- **29 Ekim** - Kışın soğukları iyice kendini hissettirmeye başladığında, **Assassin's Creed 4**'ın çıkışı ile birlikte, biz güneşin altında pasifik okyanusunun serin sularında maceraya atılıyor olacağız.

RAY BRADBURY



BİLİMKURGUYU ROMANTİZMLE TANIŞTIRAN ADAM

Hayal gücünüzün geniş olduğunu mu düşünüyorsunuz? Peki hiç Mars'a giden bir ekip yeni bir dinle tanışsa neler olabileceğini düşündünüz mü? Ya da uzayın derinliklerinde bir kuyruklu yıldız kovaladığınızı? Kitapların yasak, itfaiyecilerinse kitap yakarak kahraman olduğu bir yakın gelecek neye benzer, gözünüzde canlanıyor mu? Cadılar Bayramı'nda korkunç ve doğaüstü akrabaları tarafından ziyaret edilen normal bir çocuğun düşüncelerini okuyabilir misiniz? Ya da uzayın derinliklerinde gemilerini kaybedip boşluğa sürüklenen astronotların son diyalogları sizce ne olabilir? Tüm bu uzak hayalleri, gerçeklik hissinden kopmadan ama büyüleyici bir dille anlatabilir misiniz? Sanırım bu biraz zor olurdu.

Ray Bradbury, bizim hayalini dahi kuramadığımız bu dünyaları yaratan, sonra da onları sözcüklere, sayfalara, kitaplara, sonsuzluğa taşıyan eşsiz bir yazar. Bu eşsiz insanla aynı dünyada nefes alma fırsatını ucundan yakalamış olmanın minnet duygusuyla, 2012 yılında kaybettiğimiz ustaya bir saygı duruşunda bulunmak istedik.

"Çok azalmış olsa da çağımızda hâlâ mitolojiye yer var, Bradbury de onun yaratıcılarından biri." Nathaniel Rich – Slate

Dramatik öykü anlatımı, iyi işlenmiş karakterleri ile bilimkurgu edebiyatına yeni bir soluk getiren, daha doğrusu onun daha bir edebiyat olmasına sağlayan belki de ilk yazardır Bradbury. Sadece öykü ya da roman değil, televizyon dizileri, şiir ve hatta sahne oyunlarıyla hayranlık toplamıştır. Modern mitler yaratabilmesinin yanında onları ince ince işleyen anlatımıyla da eserlerinin okuma keyfini iki katına çıkarır. Bradbury karakterlerinde hep bir hüzün, olay örgülerinin finalinde ise hep bir huzur vardır. Kötü son bile onun ince anlatımı ile içinizi ısıtabilir. Onun dünyaları hep daha büyük, hep daha uzak, hep daha fazla hayal doludur. Her zaman iyi bir hikâye anlatıcısı olmuş, her türden okurun sevgisini kazanmış ve edebiyat dünyasının ölümsüzleri arasına adını yazdırmıştır.
-Pozan

"Eğer bundan yüz yıl sonra bir çocuk mezarımı ziyaret eder ve bir boya kalemiyle mermerimin üzerine 'O bir hikâye anlatıcısıydı' yazarsa bundan mutluluk duyarım." –Ray Bradbury

MUTLAKA OKUNMASI GEREKENLER

- Fahrenheit 451
- Mars Günlükleri (Gümüş Çekirgeler)
- Resimli Adam

MEKİKLER

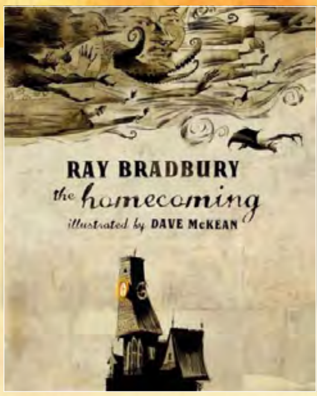


Bradbury'nin uzayda yolculuk hakkındaki geniş hayal gücünün en naif kaldığı noktalardan biri bu yolculuklara çıkan araçlar hakkındadır. Jules Verne'den etkilendiğini gizlemeden, yazarlık hayatı boyunca hep aynı tip araçlardan bahseder. Mekik diyebileceğimiz, dik duran, iniş kalkışı da bu pozisyonda yapan araçlar ile bol bol Mars'a gider hikâyelerinde. Kendisi bu konuda **Asimov**, **Arthur C. Clarke** ya da **Alfred Bester** gibi yazarların hardcore denebilecek bilimkurgu tarzından uzaktadır. Bu da yine kendine özgü duygusal ve naif edebiyat tarzına fazlasıyla yakışır.

MARS

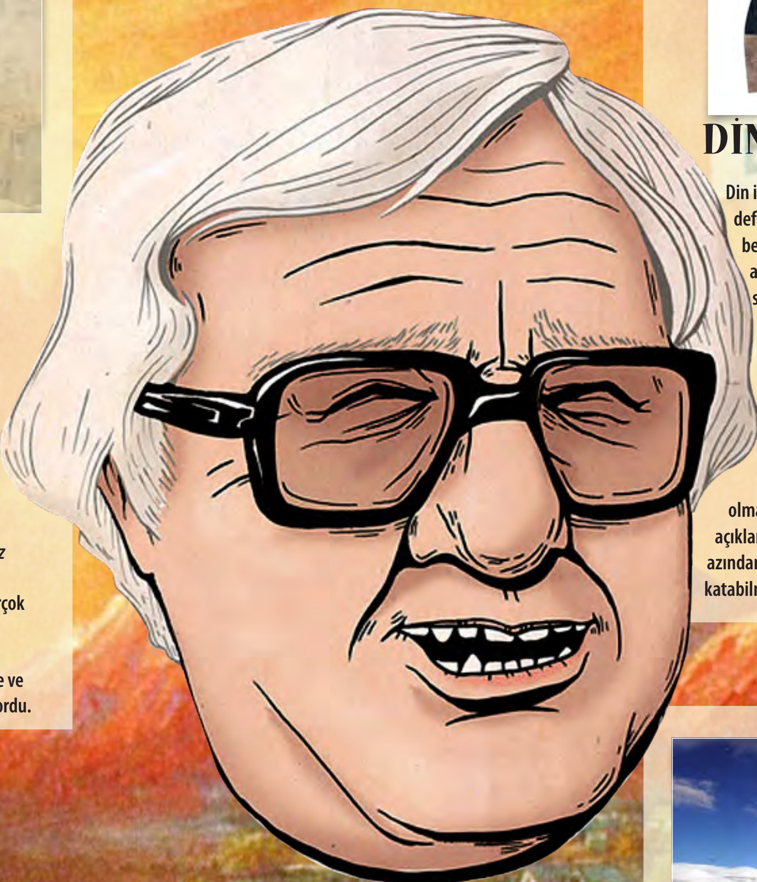


Henüz Ay'a dahi gidilmemişken, **Jules Verne** romanlarından beslenen genç bir adamın hayal gücünün ulaşabileceği en uzak noktalardan biriydi bu kızıl gezegen. Bradbury birçok hikâyesinde Mars'ı ziyaret etmiş, oraya araştırma ekipleri yollamış, koloniler kurmuş ve gezegeni her zaman yaşanabilir bir dünya olarak anlatmıştır. Başyapıtlarından biri olan *Mars Günlükleri*'nde sadece kızıl gezegende geçen hikâyeler anlatılır. Bradbury, 91 yaşındaki ölümünden önce olası Mars yolculuğunu ilgiyle takip etmiş ve Curiosity'nin indiği noktaya NASA tarafından "Bradbury Landing" adı verilmiştir.



ÇOCUKLUK DÖNEMİ

Bradbury yalnız ve anlaşılamayan çocuk olarak geçirdiği hayatının ilk yıllarında, kendisine teyzesi tarafından hediye edilen bir kitapla, *Poe'nun Öyküleri*'yle yoğurdu genç zihnini. İçine kapanık bir çocuk olan Ray'in hayal gücü yepyeni bir ufuk kazandı. *Eve Dönüş* isimli ve alt metninde kendi çocukluğunun yer aldığı öyküsü, *Uğursuz Bir Şeyler Geliyor Bu Yana* romanındaki çocukların fantastik hikâyesi ve daha birçok hikâyede yer verdiği çocukların aileleri ile yaşadıkları, onun hayal gücü ürünü dünyalarının hakkını en iyi veren kişilere ve aile kavramına duyduğu saygıdan geliyordu.





DİN

Din inancı güçlü bir insan olan Bradbury bir defasında İncil ve **Shakespeare** için "beni ben yapan iki şey" der. Öykülerinde yer alan inançsız karakterler, din karşıtı söylemler ve eleştiriler onun yine de körü körüne inanan biri olmadığını, aksine sorgulamayı bırakmadan bu huzura kavuştuğunu gösterir. Dünyaya karşı umutsuz olsa da, yaşadığı karamsarlığı eserlerine taşırken her zaman için evrenin bir yerlerinde bir umut, bir kurtarıcı olmasını Bradbury'nin manevi dünyasıyla açıklamak çok da yanlış olmasa gerek. En azından yazdığı en karanlık öyküye bile huzur katabilmesinin açıklaması budur.



YALNIZLIK

Bazen zorunlu olarak ama çoğunlukla kendi seçimiyle yalnız bir adam olan Bradbury'nin yazdığı birçok karakterin de yalnız olması elbette bir tesadüf değil. Bradbury yalnızlığı biçimsel olarak değil, bir ruh hali olarak ele alır, hikâyelerinde kocaman ve sevgi dolu bir evin içinde yalnız çocuklara rastlamamız bundandır. 1953 tarihli başyapıtı *Fahrenheit 451* romanında yer alan baş karakter Guy Montag'ın yalnızlığı, bu hissin bir nevi kutsanmasıdır da. Bradbury, yalnız bir insanın hayata adapte olmak yerine uzaktan bakıp onu irdemesine ve sorgulamasına odaklanır. Bu yüzden Montag'ın kitapları yakmak yerine okumayı seçmesi hiç de sürpriz değildir.



KÜRESEL SORUNLAR

Dünya genelinde yaşanan sorunlar onun hayal gücü ile birleştiğinde ortaya çıkan gelecek öngörüsü fena halde karanlıktır. Bradbury'nin çok önceden bahsettiği dertlerin çoğu bugün kapımıza dayanmış durumda. Dünya nüfusunun artışı, küresel ısınma, nükleer savaş gibi güncel tehditler, onun kitaplarının yayınlandığı dönemde sadece "hayal gücü" idi. Yazarın değindiği ırkçılık ve din istismarı gibi konular ise maalesef o gün olduğu gibi şimdi de en çetrefilli problemler arasında. Uzay yolculukları Bradbury'nin değindiği konulardan en pozitifi olarak göze çarpar ama onu da yer yer dünyanın artık yaşanamayacak hale gelmesi sebebi ile başka gezegenlere koloni kuran insanlar üzerinden anlatır.



WORLD WAR Z

SOKAKLAR HER ZAMANKİNDEN DAHA KALABALIK

Brad Pitt'in zombilere karşı özel bir ilgisi olduğu kesin. Hayır, **Angelina Jolie**'nin sıskalığına laf atmak için demiyoruz bunu. Pitt'in, 2006 yılında yayınlanan **Max Brooks** imzalı romanı *World War Z*'yi filme çekmek için yıllardır harcadığı emeğe bakarak söylüyoruz. Uzun zamandır hem yapımcılık hem de başrol oyunculuğu sorumluluğunu alarak proje için ter döken Pitt, sonunda amacına ulaştı ve *World War Z* bu sene **Marc Forster**'ın yönetiminde gösterime girdi. Ve sinemada kaçırmış olanlar için nihayet Blu Ray'i de yayınlandı.

Romanların beyazperdeye uyarlanırken geçirdiği değişim, yönetmen ve senaristlerin kendi yorumlarını katması bana hiçbir zaman dert olmamıştır. *World War Z*'yi de bu şekilde izledim. Konu özetle şöyle: Öncelikle kendimizi bir savaşın değil, ideal bir ailenin ortasında buluyoruz. Dünyayı kurtarmaktan sıkılmış ve kendisini ailesine adamış emekli eski ajanımız sıradan bir gün geçirirken, dünya halkının bir anda çok güçlü bir virüs etkisinde kalmasıyla durum renkleniyor. Renkleniyor derken, olayların bundan sonrasının gerçekçi bir dilde anlatılmış bir Dünya Savaşı'na dönmesini kast ediyorum yalnız. Gerçekten filmin belki de en takdir edilesi yanı; abartı mantık hatalarına ve gerçeküstü işler başaran karakterlere başvurmak yerine bütün olan biteni en gerçekçi ve korkunç şekilde anlatması diyebilirim. Finale doğru biraz bocalasa da iyi bir fikirle düğümü çözüp seyirciyi geriyor *World War Z*. Ama asıl hikâyelerin kitapta yer aldığını da unutmamak lazım. Gerilerek, çekim kalitesine hayranlık duyarak ve "filmi böyleyse kitabı nasıldır kim bilir" diye merak ederek koskoca 2 saati, pek de farkına varmadan tüketmenize sebep olacak bir film *World War Z*. Her şeyine bayılmayabilirsiniz ama harcadığınız vakte üzüleceğinizi sanmam. **– Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Yıllardır sömürülseler de zombilerde hâlâ iş var.

★★★★☆





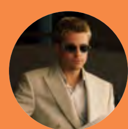
BRAD PITT MODASI

ŞAL



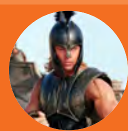
Brad Pitt'in Kudüs v.b. tozlu mekanlarda dünyayı kurtarırken boynuna doladığı rahat aksesuar tipidir. Kış aylarında yerini daha kalın ve yün bir atkıya bırakacağını tahmin ettiğim bu ürün bir çok erkek aksesuarı satan mağazada bulunabilir.

KRAVATSIZ TAKIM ELBİSE



Kumarhane mi soyacaksınız? Siyah-beyaz çizgili soyguncu giysilerinin modası artık geçti. Siz de Brad Pitt gibi geniş yakalı bir gömlek üstüne ince bir ceket giyerek hem şık hem rahat olabilirsiniz. Ayrıca zengin mekanlarında daha az dikkat çekip planınızı buna göre şekillendirebilirsiniz.

BRONZ ZIRH



Evet üstünüzde taşıması biraz zor ama etrafınızda kılıçların sallandığı, okların uçuştuğu bir savaş ortamında, hem bunlardan korunmak hem de şık görünmek için bu zırha ihtiyacınız var. Üstelik kafanıza geçirdiğiniz aynı materyalden üretilme kafalık ile hem takımınızı tamamlayacak hem de milattan öncenin o yakıcı güneşinden korunmuş olacaksanız. Vücut ölçülerinize dikkat etmenizi de öneriyoruz tabi.



UZAKTAN İZLEYİN!



THIS IS THE END

This is the End, **Seth Rogen** ve tayfasının kaleme aldığı ve kendilerini oynadığı bir kıyamet parodisi. Ve bu tür parodi filmlerinin son yıllardaki kesinlikle en iyi temsilcisi.

Rihanna, **Emma Watson**, **Channing Tatum** gibi konuk oyuncuların da eşlik ettiği süper eğlenceli kadro, **James Franco**'nun yeni evi için verdiği partide buluşuyor. Pek tabii bugünün aslında kıyamet günü olduğunu hiçbiri bilmiyor. Kıyamet saatinin gelip çatmasıyla Hollywood yıldızlarının durum karşısındaki çaresizlikleri onların "gerçek" yüzlerini görmemizi sağlıyor. Elbette söz konusu gerçek, filmin görmemizi istediği türden komik ve eğlenceli bir şey. Muhtemelen ölümle burun buruna gelen Rihanna gerçekte bu kadar tatlı olamazdı. - **Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Bir sonraki bölümde Twilight ekibini görmek istiyoruz.

★★★☆☆



Dünya'nın sonu geldiğinde bu ekiple olmayı kesinlikle istemezdiniz.



THE CROODS

Taş Devri izleyerek büyümüş biri olarak mağara devrinde geçen animasyon filmlere sempatim var. Tek sorun o çağın referanslarını kullanan az film çıkması. Fakat çıktılar mı da tam çıkıyorlar yahu! Misal, *The Croods* bu yılın en güzel animasyonu olmuş resmen. Hem de **Nicholas Cage**'e rağmen! Dünyanın ilk ailesi olan Crood'ların yaşadıkları evi kaybettikten sonra antik çağda keşfe çıktıkları bu macerayı izlemeli ve doya doya gülmelisiniz. Hem görsel tadı, hem iyi seslendirmeleri hem de esprileriyle insanın her şeyi unutup mutlu olmasını sağlayan ideal animasyon budur! Kaçırmayın. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Tek göz mağarada yaşadığımız o eski ve mutlu zamanlar...

★★★★☆



I SPIT ON YOUR GRAVE 2

Ya bir defa insan insanın mezarına tükürür mü arkadaş? Günah be. Hoş bu filmi çekerek insanlığa karşı suç işleyen yapımcılar cehennemdeki yerlerini çoktan garantilemiş olmalılar. Yine de ilk filmin ekmeğini yemek için daha fazla mezara tükürmek hiç hoş değil. Uzaktan bile zor izlediğim filmden sonra en çok **Boris Vian**'ın sızlayan kemiklerine üzüldüm. Hâlâ da üzgünüm. **-Pozan**



R.I.P.D.

Hollywood'da ölüye saygı olmadığının kanıtı bir film daha. *Men in Black*'in yolundan ilerleyen çizgi roman *Rest in Peace Department* uyarlaması *R.I.P.D.*, **Jeff Bridges** ve **Ryan Reynolds** için bir yüzkarası olarak tarihe geçecek ne yazık ki. Bilimkurgu desen değil, fantastik desen eh, komedi desen gelir döverim; öyle de bir şey olmuş *R.I.P.D.* Üzerine kötü görsel efektler ve çakma hikâye de eklenince bu ölüm sonrası işleri çözen polis teşkilatı nerdeyse bizim polis teşkilatımızdan bile kötü geliyor. Bunun yerine ellinci defa da olsa açın *Man in Black* izleyin.**-Pozan**

PAIN & GAIN

Michael Bay'in araba patlatmadan da film çekebileceğinin kanıtı olan *Pain & Gain*, sırtını oyuncu performanslarına ve iyi bir hikâyeye dayayan, kara komedi türünde bir yapım. En az kasları kadar büyük hayallere sahip, ama kafaları pek de çalışmayan iki vücut geliştirici, daha zengin bir hayat için kirli işlere bulaşıyor ve ortaya çıkan enkazı bir türlü temizleyemiyor. *Pain & Gain*'in hoş yanlarından biri, **Mark Wahlberg**'ün her rolün altından kalkabileceğini tekrar kanıtlaması. **Dwayne "The Rock" Johnson** ise kendisinden bekleneni çoktan aştığının gayet farkında. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Filmin en şaşırtıcı yanı, gerçek hayattan uyarlanmış olması.

★★★☆☆



AGENTS OF S.H.I.E.L.D.



BÜTÜN KAHRAMANLAR SÜPER DEĞİLDİR

Gönlümüzün en süper olmayan süper kahramanlardan biri olan Agent Phil Coulson'la tanışmamız ilk *Iron Man* filmine dayanıyor. Ondan sonraki bütün Marvel filmlerinde en azından bir cameo yapan S.H.I.E.L.D baş ajanı en son *Avengers*'da hak ettiği rolü almış ama hatırlayacağınız üzere bizi fazlasıyla üzmüştü. Şimdi ise, yeni ABC dizisi *Agents of S.H.I.E.L.D.* ile gizemli bir şekilde geri dönüş yapmaya hazırlanıyor. Hem de yanında süper güçlerden nasibini alamamış ama harika yeteneklere sahip Shield ajanlarıyla birlikte!

Biliyorsunuz Marvel evreni tehlikelerle dolu. Özellikle süper kötüler sıradan insanlar için büyük bir tehdit. Çizgi roman evreninde bu tür durumlara müdahale yetkisi olan ajanlardan oluşan ve gizli çalışan bir örgüt, olayları kontrol altında tutuyor. İsmi S.H.I.E.L.D. olan bu örgütün başındaki isim Nick Fury. Agent Coulson karakteriyse aslında çizgi romanda yok. Karanlık tarafı da olan bu örgüt ve Phil Coulson, sinema perdesindeki Marvel evrenine *The Avengers* filmi ile doğrudan giriş yapmış bulunuyor. Filmdeki olayların devamı niteliğindeki diziyi yine **Joss Whedon** ve ekibi şekillendiriyor ki sırf bu yüzden ortaya çıkacak olan işin kalitesiz olma ihtimali sıfıra yakın. Buna yine filmde yer alan **Samuel L. Jackson** ve **Cobie Smulders** karakterlerinin hatta Iron Man gibi süper kahramanların cameoları eklenince, bana öyle geliyor ki TV tarihinin en büyük prodüksiyonlarından biri çıkacak karşımıza.

Whedon dizilerinin akıbeti, işten anlamayan TV yöneticileri yüzünden hep kötü oldu ama *Agents of S.H.I.E.L.D.*'ın en azından ikinci *Avengers* filmine kadar sürmesine garanti gözüyle bakıyoruz. Bu satırları okuduğunuzda ilk bölümü yayınlanmış olacak. Yakından takip etmenizi şiddetle öneriyorum (benim de süper gücüm bu).

EDİTÖRÜN NOTU

Şımarık Avengers'a muhtaç değiliz, bizim Agent Coulson ve S.H.I.E.L.D ajanlarımız var!





NEDİR BU CAMEO?



Alfred Hitchcock'ın 40'lardan itibaren çektiği filmlerde genelde kısa bir süre görülmesi ile ilk örneklerini vermiş olduğu bir eylemdir. Tamamen amaçsız olan bu eylem daha sonra Hollywood yıldızlarının başkalarının filminde sürpriz bir şekilde görünüp ufak bir rol patlatıp kaybolması şekline dönüşüp gelişerek, gittikçe heyecan verici bir hal almaya başlamıştır.

NE ÇEKTİN BE JOSS WHEDON



Bu kadar yetenekli, yaratıcı bir hikâye anlatıcısının TV adına yaptığı işlerin neden sürekli iptal edildiğini hep merak ederim. Buffy the Vampire Slayer'ı hepimiz biliyoruzdur. Ve tabii Angel'ı da. Bu iki diziyi işte bu harika adam yaratmıştır. Ayrıca Firefly ve Dollhouse da kendi eserleridir. Ve bunlardan iptal edilmeyen ama bir şekilde paldır küldür biten tek dizi Buffy'dir.



İYİ TV BBC - BBC İYİ TV!

Güzel diziler izlemek için uzak kıtalarda keşfe çıkmaya gerek olmadığını artık hepimiz biliyoruz. *Sherlock, Doctor Who, Black Mirror* gibi ağır abiler ve sayılamayacak kadar çok efsane komedi dizisi sayesinde İngiltere'nin de TV dizilerinde çok iyi işler çıkardığını, bunu yaparken de Hollywood'dan zerre etkilenmediğini görmek pek güzel. Özellikle BBC One ve Channel 4 kaliteli işler konusunda dikkat çeken kanallar. Ve bu sezon BBC One dramaları bize diğer her şeyi unutturacak gibi görünüyor. *Sherlock* ve *Ripper Street* gibi yapımlar devam edecek ama bizim konumuz yeni başlayacak olanlar. Bakalım soğuk İngilizlerin ellerinden bu sezon hangi cool diziler geliyor. -Pozan

THE ESCAPE ARTIST

Son Doctor **David Tennant** arayı fazla açmadan bir mini dizi projesiyle geri dönüyor. Üç bölüm olması planlanan The Escape Artist, tıpkı Sherlock gibi 90'ar dakikalık film gibi bölümlerden oluşacak. Hiçbir davasını kaybetmeyen başarılı avukat rolünde göreceğimiz Tennant, bir cinayet davasında baş şüpheli olan zanlıyı savunup serbest kalmasını sağladığında kendinden şüpheleniyor ve olaylar gelişiyor. Zeki ve gerilimli bir drama, kulağa hiç fena gelmiyor.

Yayınlanma Tarihi: 2013 Sonbahar

Bölüm Sayısı: 3 bölüm



BY ANY MEANS



BBC'nin bu yeni dizisi Hollywood'un tarzına en çok yaklaşanlardan biri olarak dikkat çekiyor. Genç ve dinamik bir kadronun (oyuncuların isimlerini ilk kez duyuyoruz demenin pozitif yolu) yer alacağı By Any Means, hukuk sistemi işe yaramadığında suçluları yakalamak adına her türlü işi yapan bir gizli polis ekibinin başından geçenleri anlatıyor. Klasik İngiliz dizileri gibi 6 bölüm sürecek olan bu maceradan beklentimiz bizi CSI falan izlemekten kurtarması.

Yayınlanma Tarihi: 22 Eylül 2013

Bölüm Sayısı: 6 bölüm

THE MUSKETEERS

Alexandre Dumas'nın kült olmuş kitap serisi Üç Silahşörler'i duymayanınız varsa kendisini düelloya davet ediyorum. 17. yy Paris'inin sıkıcılığından kurtulmak isteyen birinin aklına ilk gelen fikrin silahşörlük olması gayet doğal. Aksiyonlu, entrikalı, dramalı, heyecanlı bu olaylar zincirinde genç silahşör D'Artagnan ve çok da genç olmayan diğerlerinin maceralarını bir de BBC One gözüyle izlemek iyi gelebilir.

Yayınlanma Tarihi: 2014 Kış

Bölüm Sayısı: 10 bölüm



THE GREAT TRAIN ROBBERY



1963 yılında İngiltere'de gerçekleşen bir tren soygununun 50. yıldönümü, başrolünde Luke Evans ve Jim Broadbent gibi isimlerin olduğu, 90'ar dakikalık iki bölümden oluşan bir mini seri ile kutlanıyor (soygunu kutlamak da bir İngiliz tavrı olsa gerek). İlk bölüm soyguncuların planını ve soygunu, ikinci bölüm ise farklı bir bakış açısı ile polislerin araştırmalarını ve soyguncuları yakalama çalışmalarını anlatacak.

Yayınlanma Tarihi: 2013 Sonbahar

Bölüm Sayısı: 2 bölüm

QUIRKE

BBC mini dizi olayını çok seviyor. **Quirke** de onlardan biri. Başrolünde Gabriel Byrne gibi bir ustayı izleyeceğimiz gerilim dram türündeki yapıt Benjamin Black'in kitaplarına dayanıyor. Konu 50'li yıllarda bir morgda görevli olan bir patoloji uzmanının kendini dedektifliğe verip aniden sayısı artan cinayetleri araştırmaya başlamasıyla şekilleniyor. Dizi 3 bölüm sürecek ve ilerleyen bölümlerde ailemizin büyücüsü Merlin rolündeki Colin Morgan'ı da göreceğiz.

Yayınlanma Tarihi: 2013 Sonbahar

Bölüm Sayısı: 3 bölüm



WHAT REMAINS



Yeni eve taşınmak, yeni bir başlangıçtır, güzeldir. Fakat çatıdan su damlıyorsa keyfiniz biraz kaçabilir. Gidip neymiş diye baktığınızda çatlak bir boru yerine ölü bir kadın bulmaksa ancak bir kâbusa yakışır. İşin en kötü yanıysa binadaki hiç kimsenin bu olaya normal bir insanın vereceği tepkileri vermemesi. Türlü gizem hikâyeleriyle örülü dizi siz bu satırları okuduğunuzda sezonunu tamamlamış olacak.

Yayınlanma Tarihi: 25 Ağustos 2013

Bölüm Sayısı: 4 bölüm

meddya TV



THE NEWSROOM

HABER BÖYLE BİR ŞEYSE BİZİM TELEVİZYONDAKİLER NE?

Politik dramalar riskli konulardır. Genelde spesifik konulara odaklandıklarından, konu hakkında fikri olmayanlara sıcak gelmezler. Ayrıca karakterlerin sadece inandırıcı olması yetmez, tüm soğukluklarına rağmen sevilebilir olmaları da gerekir. Bir tartışma programı izlemekten farklı bir tat bırakmalıdır bir politika dizisi izlemek.

Ama *The Newsroom*, hakkında hiçbir fikrimiz olmayan onlarca gerçek mevzuyu tırnaklarımızı yiyerek izlediğimiz ilk sezonuyla, bu işin altından kalkacağını tüm görkemiyle göstermişti. Gerek oyunculuk, gerek seçilen konular, gerek kurgu açısından saygıdeğer bir dizi *The Newsroom* ama asıl başarısı **Aaron Sorkin** denen Hollywood mucidinden geliyor (*The West Wing*, *The Social Network*).

İlk sezonda parçalanan aşk ilişkilerini biraz kenara iterek, ABD başkanlık seçimleriyle başlıyor 2. sezon. Ama arka planda yavaş yavaş büyüyen ve sonunda patlayan bir başka gündem konusu var: **Genoa Operasyonu**. ABD askeri kuvvetlerini çok ağır bir insanlık suçuyla ilişkilendiren bu operasyon, önceki sezonun olayları gibi aslında haberciliği, objektifliği, en nihayetinde rasyonelliği sorgulatıyor bizlere.

Aşk ilişkileri kenarda dediysek, abartmayalım. Nihayetinde çözülmesi gereken düğümler, bağlanması gereken kişiler var. Ama ilk sezondan beri duygusallıkla bezenmiş bu ilişkiler bile, adım adım rasyonellikle çözülüyor, ki aslında böyle bir diziye ne kadar ihtiyacımız olduğunu gösteriyor *The Newsroom* bize. Duygusal hamleleriyle genelde her şeyi batıran ama rasyonellikle ortalığı toplayabilen gerçek karakterler sayesinde kurgu iyice gerçeğe yaklaşıyor.

Sezon içinde ritmi kaybeden bölümler olsa da, yine ilk sezon gibi derli toplu, sonucunda "İşte bu ya!" dedirten bir ikinci sezondu. Zaten *The Newsroom* asla sizi anlamsız soru işaretleri ile bağlamadı ekrana, mazoşist bir sabır taşına çevirmedi. Yalnız hâlâ ABD gündeminden uzak olmanın acısını çektiriyor insana. Kimi siyasi kutuplaşmaları, kimi manifesto alışkanlıklarını anlamakta güçlük çekiyorsunuz. Ama inanın, anlayana kadar tekrar tekrar izlenmeyi de hak ediyor. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

Will McAvoy onurumuzdur!

★★★★★



KISA KISA

- **The Killing** 4. sezonuna başlamadan bu defa kesin bir kararla iptal edildi.
- **The IT Crowd** "Internet is Coming" isimli özel bölümüyle 27 Eylül'de ekranlara veda edecek.
- The CW'nin sevilen dizisi **Arrow**'a, Barry Allen karakteri dahil oluyor. Kendisi The Flash olur.
- **Breaking Bad**'de yer alan Saul Goodman karakterine bir spin-off geleceği kesinleşti.
- Şimdiden kült olmuş **American Horror Story**, 3 Ekim'de tüyleri diken etmeye geliyor.

HABERLER



GİT YAT UYU JACK!

Kurtulmalara doyamayan dünyanın kaderi yine **Jack Bauer**'in ellerinde. Bu defa 12 bölümde ülkesini ve büyük ihtimalle de dünyayı kurtaracak olan Bauer, diğer 12 saati her normal insan gibi gidip duş alıp uyuyarak geçirecek. Orijinalliğini birkaç sezonda yitirmiş olsa da hâlâ çok seveni var 24'ün. Dolayısıyla 24 Live Another Day isimli bu yeni sezon şimdiden heyecan yaratmış durumda, ilginizi çekiyorsa 2014'ü bekleyin.

SIGUR ROS VE GAME OF THRONES?!

İzlandanın damarımıza basan, yanık vokalli grubu **Sigur Ros** elemanları şu sıralar ne hikmettir bilinmez ama Game of Thrones'un setinde takılıyorlar. Zaten dizinin duvar bölümleri İzlanda'da çekilmekteydi. Henüz ne gibi bir sonuç ortaya koyacağı belli olmayan bu tuhaf ortaklık ne şekilde gerçekleşirse gerçekleşsin bizi heyecanlandırıyor. Bu derece önemli iki şeyin birleşiminden boş bir iş çıkmaz.

LOST YAZARI LINDELOF HBO'DA KAFA KARIŞTIRACAK

Lost'un yazar ve yapımcılarından **Damon Lindelof**'un yeni projesi The Leftovers HBO'dan 10 bölümlük onayı kaptı. **Tom Perrotta**'nın aynı isimli romanından uyarlanacak olan dizide Lindelof, Rapture sonrası dünya üzerinden milyonlarca insan silinmiş olsa neler olurdu sorusunun cevabını arayacak, daha çok da bize arattıracak. Dizinin yıldızlarından birinin elf kızı **Liv Tyler** (baba tarafından değil pek tabii) olduğunu da belirtelim.



DIABLO III – BOOK OF CAIN

SANCTUARY'Yİ ARTIK KİMSE UNUTAMAZ

Kurgu dünyalara dair tematik kitaplar, okumayı geçtim incelemeyi en çok sevdiklerim arasındadır. Sanki bir boyut kapısı açılmış da, birisi yavaşça kitabı yere bırakıp kaçmış gibi. Bu konudaki en başarılı çalışmalardan birisi *Book of Sith*'dir benim gözümde. *Book of Cain* (BoC) ise neredeyse tahtı sallıyor, işi gayet iyi yapıyor. Ama iç kapağında "**San Rafael, California**" yazmasaymış, hayat daha güzel olabilirmiş.

Diablo III'e ait ilk basılı yayın olan *BoC*, tam bir kaynak kitabı aslında. Ama *Diablo* dünyasını az çok bilen, fazlasını merak eden insanlar için. Bu kitap, aslında *Diablo III*'te Leah'ın sahip çıktığı kitap. Merkezinde Sanctuary ve tarihinin olduğu, ama o boyutu çevreleyen High Heavens ve Burning Hells'i de dahil eden, hatta daha da eskilere uzanan bilgiler içeriyor.

Kitap size Cain'in dilinden *Diablo* serisinde oynadığınız, gördüğünüz olguları bir kez daha sunuyor ama tekrar eder şekilde değil. *The Sin War*, *The Mage Clan War*, *The Purge* ve birçokları karşınıza çıktığında keyifleniyorsunuz. Kimilerini yüzeysel olarak biliyor olsanız bile, Cain'in konuya dair görüşleri yeni soru işaretleri doğurup, kitaba bağlanmanızı sağlıyor.

Sunum olarak da *BoC* gerçekten kaliteli gözüküyor. *Diablo III*'un "Art of" kitabının aksine mat baskı olan kitap kabartılı bir kapağa, kenarları düzensiz kesilmiş sayfalara, duvara asılmayı hak edecek A3 boyutunda bir Sanctuary haritasına ve sayfaları süsleyen harika çizimlere sahip. Bir de o barkod iç sayfalara gizlenseymiş, her şey daha bir tematik kalırmış.

Eğer *Diablo* dünyasına derinlemesine dalmak istiyorsanız, BoC iyi bir giriş yapacaktır. Eğer dünyayı Wiki sayfalarından yiyip bitirdiyseniz, o yazıların kaynağına da saygı duymak gerekir. Her şeyin ötesinde, sadece koleksiyon olması açıcından bile alınabilecek kalitede bir kitap. Üstelik, Ekim ayında çıkacak *Book of Tyrael*'den önce de hafızayı tazelemek lazım. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

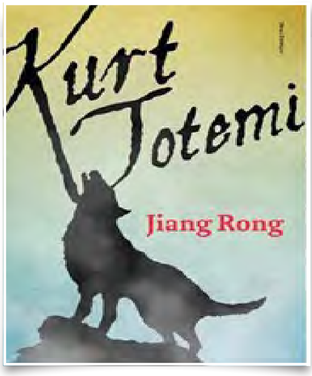
Diablo evrenine dair merak ettiğiniz ve etmediğiniz kavramlar önünüze dökülecek resmen. Okumaya kıyamayabilirsiniz.

★★★★☆





Ek niteliğinde olan Book of Tyrael 29 Ekim'de satışa çıkacak. Yurtdışı sitelerde ikili paketi de var. Hediye alacaklara duyurulur.



KURT TOTEMİ

JIANG RONG

KELEBEK DEĞİL, KURT ETKİSİ

Arka kapağında "1960'ların sonu, Moğolistan bozkırında doğayla uyum içinde yaşayan göçebe halk, insanlara örnek oluşturan kurt sürüleri" ifadelerini görmek, *Kurt Totemi*'ni hevesle alıp okumama fazlasıyla yetti. Çinli yazar **Jiang Rong**, 1967-78 arası İç Moğolistan'da yaşamış ve anılarından esinlenerek yaratmış bu romanı. Vahşi hatta canavar diye bildiğimiz kurtların **Cengiz Han** gibi olağanüstü bir lidere nasıl örnek olduğunu; sabır, dayanışma, özveri gibi unutmaya yüz tuttuğumuz erdemlerden hiç vazgeçmeyerek bozkır doğasının dengesini koruma mücadelelerini okudum 450 sayfa boyunca. Yok etmeyi değil gelenekleri, tarih ve doğayı korumayı yeğleyen bu duygusal, düşündürücü, eseri Orta Asya usulü "tereyağlı çay" eşliğinde okumanız tavsiyemdir. **-Noyan**

ELANTRİS VE GÖKDELEN

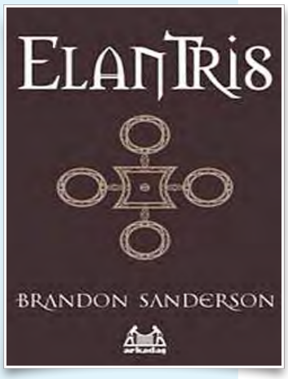
Boynu Bükük İki Şaheser

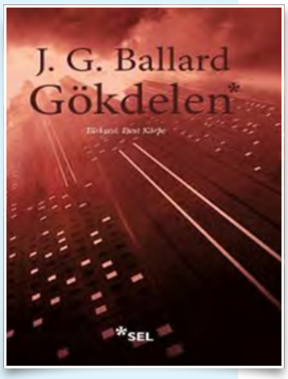
Nasıl ki oyun dünyasında *Okami* ve *Grim Fandango* gibi kadir kıymeti bilinmemiş eserler varsa aynı şey kitap dünyası için de geçerli. Bu durum özellikle okuma alışkanlığı yerlerde sürünen ülkemizde daha bariz. Yurtdışında büyük ilgi gören pek çok kitap bizde iki elin parmaklarını geçmeyen satış rakamlarına saplanıp kalıyor. Örneğin, adını sadece **Robert Jordan**'ın ölümünden sonra *Zaman Çarkı*'nı tamamlayacak kişi olarak duyduğumuz **Brandon Sanderson**. Kendisinin yazdığı sayısız roman, dünya çapında bir o kadar hayran tarafından müthiş bir sevgiyle bağırlara basılıyor. Oysa dilimize çevrilen ve kendisinin ilk romanı *Elantris* ne kadar biliniyor?

Taht Oyunları'na denk politik oyunları, her biri diğerinden sevilesi üç başkarakteri ve orijinalliğin sınırlarını zorlayan konusuyla tadına doyum olmaz bir fantastik kurgudur *Elantris*. Hani bitmesin diye okumaya kıyamadığınız ama yine de elinizden bırakamadığınız ve bittiğinde derin bir boşluğa düştüğünüz romanlar vardır ya, işte onlardan. Size kılıçlar ve büyüyle süslenmiş bir macera da vaat etmez. Aksine politik oyunlar, bol bol espri ve yazarın rünler üzerine kurduğu, başka hiçbir şeye benzemeyen sistemi eşliğinde çok keyifli akıl oyunları sözü verir.

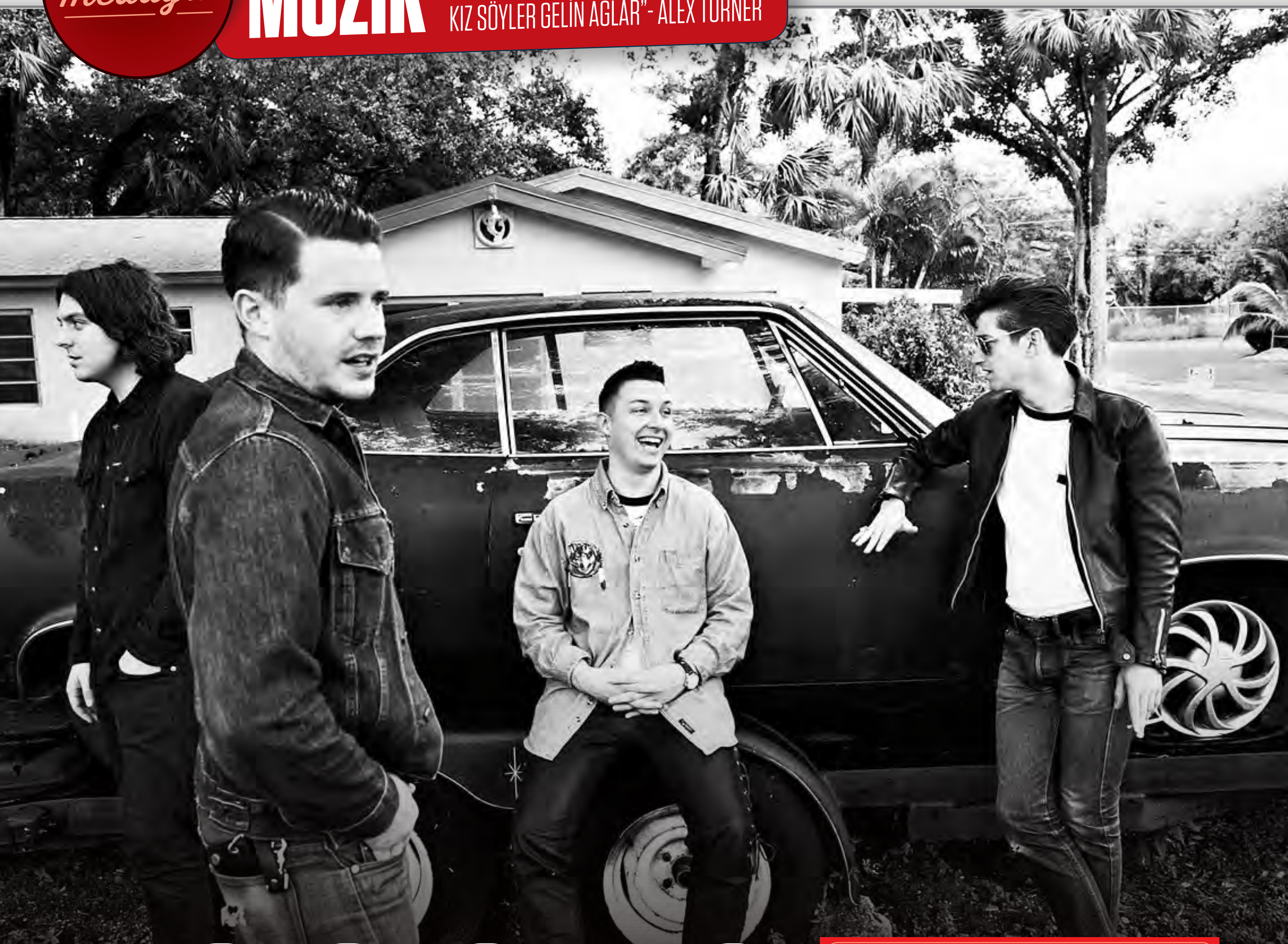
Boynu bükük duran bir başka eser ise, *Gökdelen*. Aslında yazarı **J.G. Ballard** ülkemizde tanınmayan biri değil, fakat **Dost Körpe** gibi bir çevirmenin elinden çıkan bu muazzam eseri tıpkı *Elantris* gibi hak ettiği ilgiyi ülkemizde göremeyenlerden.

Gökdelen aslında modern bir distopya. Gelir düzeyleri en üst seviyede olan bir gökdelen dolusu insanın kendi aralarında üç sınıfa ayrılmasına ve bu hiyerarşinin onları nasıl da giderek ilkelleştirdiğine dair tokat gibi bir kitap. Okudukça şaşıracak, sorgulayacak ve insan denen şeyin yapabildikleri karşısında dehşete düşeceksiniz. **-Hazal & İhsan**





"MAKARAM SARI BAĞLAR LOY, KIZ SÖYLER GELİN AĞLAR" - ALEX TURNER



ARCTIC MONKEYS

BAM!

Arctic Monkeys'den bahsedip "değişim" kelimesini kullanmadan bir şeyler anlatmak artık çok zor oldu. Müzik tarihinin belki de en nitelikli ve pozitif değişimlerinden birine şahit oluyoruz bu genç adamlar sayesinde. Nice gruplar "değişim" süreci içinde helak olup kendilerini NME sayfalarında bile bulamaz oldular. Ha "pozitif değişim" dediysek ilk iki albümün hakkını yeme derdinde değiliz. Ama değişimi hiçbir kayıp vermeden ve özellikle prodüksiyon açısından üstüne kat çıkarak tamamlamanın herkesin harcı olmadığını biliyoruz. Yoksa ben kişisel olarak ilk iki albümü ve o zamanların Arctic Monkeys'ini daha çok severim, o ayrı. Bir de grubun sivilceli, eşofmanlı halinden şimdiki kıyak saçlı, deri ceketli, takım elbiseli rock yıldızı hallerine değişimi var ki o bambaşka bir konu.

Josh Homme'un eli değdikten sonra girilen bu değişim dördüncü albümden beri hissediliyordu ve evrimini artık tamamladı. Grup artık dance-rock sularında değil hard-rock sularında yüzüyor ve bu sulara her şeyden biraz karıştırmak çok daha kolay. Yeni *Arctic* albümünde her türlü dinleyiciye hitap edecek bir şeyler var. Sizi yakalayacak pop tınılarından tutun kalçaları oynatacak gitar rifflerine, sevdiceğinizi özletecek liriklerden tutun bu gece ne içsem, nereye gitsem diye coşturacak hislere kadar her şey var. **Alex Turner** zaten harika olan şarkı yazarlığını daha ne kadar ileri götürecek, kimse bilmiyor. Bir sonraki albümde nasıl hitler çıkacağını bilememek o kadar heyecan verici ki! Bundan sonraki albümde bir *Do I Wanna Know?*'dan daha iyisini bekleyebilmek iyi bir his. *R U Mine?*, *Arabella*, *Mad Sounds*, *Why'd You Only Call Me When You're High?* gibi şarkıların hepsini bir albümde bulmak öyle sık sık karşılaşacağımız bir durum değil. Elimizde tartışmasız yılın en kötü isimli en iyi albümü duruyor. Sıradaki Arctic Monkeys albümüne kadar tadını çıkarın. **-Pozan**

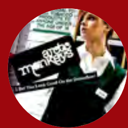
EDİTÖRÜN NOTU

Sen oldun artık be Arctic Monkeys...

★★★★★

3 ŞARKIDA ARCTIC MONKEYS

I BET YOU LOOK GOOD ON THE DANCEFLOOR



2000'lerin indie-rock marşı olan *IBYLGOTDF* (kısaltmaya gel) ayrıca gelmiş geçmiş en iyi çıkış şarkılardan biridir. Ama ne yazık ki bu şarkı herkesin dans pistinde iyi görünmesini sağlamıyor. Gaza gelip piste çıkmadan önce iki kez düşünün.

505



Arctic Monkeys konserlerinin kaçınılmaz kapanış şarkısı. Sakin bir vokal ve huzur veren bir melodiyle başlayıp adım adım dengeli bir gürültünün zirvesine tırmanan *505*, adeta grubun ergenlik-olgunluk çelişkisini temsil ediyor.

DON'T SIT DOWN 'CAUSE I'VE MOVED YOUR CHAIR



Josh Homme'un kolları altına almasının ilk büyük meyvesi. Yeni Arctic Monkeys'in en büyük habercisi. Sert bir sound, harika davullar, cool bir vokal. Şarkının ismindeki uyarıyı dikkate almanıza gerek yok, zaten her taraf sandalye olsa da oturmak istemeyecekseniz.

GÖNÜL TELİMİZİ TİTRETEN İSKOÇLAR



CHVRCHES

THE BONES OF WHAT YOU BELIEVE



İskoç electro-pop grubu **CHVRCHES** (çörçıs diye okunuyor) albümü sonunda çıktı. Sonunda diyorum, çünkü gerçekten çok uzun zamandır beklediğim bir albüm-dü. Neredeyse albümdeki bütün kayıtları bir şekilde dinledik ettik ama albümü bir bütün olarak, sindire sindire dinlemek gerçekten harika. Peki CHVRCHES'ın nesi bu kadar harika? Öncelikle şirinlik abidesi **Lauren Mayberry**'nin sesi ve yaşının ötesindeki vokal yeteneği bir elektro-pop grubunun can damarı olan kadın vokal gerekliliğini sonuna kadar dolduruyor. Bu can damarına kusursuz synthler ve iyi prodüksiyon ürünü altyapı da eklenince neredeyse tüm albüme yayılmış bir pozitif enerjiye yakalanıyorsunuz. Ofiste bu aralar en çok dinlediğimiz şey olan bu İskoç gençler neredeyse her şarkısı müthiş bir ilk albüme imza atmış. Müzik dinliyorum diyen herkesin en azından bir defa *The Mother We Share* parçasını dinlemesini öneriyorum. Sonra zaten vazgeçebileceğinizi sanmıyorum. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Özellikle Grimes sevenler bir kulak kabartsın.

★★★★☆

OFİSTE ÇALANLAR

1. **Arctic Monkeys** – Do I Wanna Know?
2. **Duck Tales** – Theme
3. **CHVRCHES** – ZVVL
4. **Pixies** – Here Comes Your Man
5. **Iron and Wine** – Boy With A Coin

THE WORLD'S END

ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK



Ah 90'lar ve brit-pop. Kıymetin ülkemizde pek bilinmedi ama o renkli dönemi tekrardan yaşamak isteyen dünyada birçok insan var. İngiliz yönetmen **Edgar Wright**'ın **Simon Pegg** ve **Nick Frost**'la birlikte tamamladığı *The Corneto Trilogy*, bildiğiniz üzere *The World's End* ile son buldu. Bütün bu curcunayı 3 film boyunca destekleyen müzikler her zaman harikaydı. Son filmin albümü de bu geleneği bozmuyor. Bizi 90'lara, bu ekibin gençlik yıllarındaki İngiltere'ye götürüyor. Happy Mondays, The Stone Roses, Primal Scream, Pulp, Blur, Suede gibi isimlerle filmin eğlencesini mükemmel bir uyumla yansıtıyor. **-Pozan**

Soundtrack

GOD IS AN ASTRONAUT – ORIGINS

ASTRONATA İNANMIYORUM AMA BİR GÜÇ VAR



Bu albümdeki bütün parçalar mı güzel, yoksa bütün güzel parçalar mı bu albümde? Bir "güzel olma" rutinini yeniden yaşıyoruz God is An Astronaut ile. İrlandalı şahane abilerimiz yine bizleri kırmayarak en güzelinden yatarken dinlemelikler, mükemmel sevdicekle gökyüzüne bakmalıklar üretmiş. Değişen yapıları onları biraz elektroniğe kaçırmış gibi görünse de, GIAA yine yapmış yapacağını anlayacağınız. Bana kalırsa albümdeki *Red Moon Lagoon* GIAA'nın elinden çıkmış en iyi parça. Daha albümün çıkışından önce yayınladıkları *Spiral Code* da onu neredeyse aratmayacak kadar imba. Yavaştan iddiâlı sözlerimi de edip bu bahsi kapatayım ki albümün tadını çıkarabilin; **"YAŞAYAN HER CANLI BU ALBÜMÜ DİNLEMELİ."** Efendim? Daha başlamadınız mı yoksa? **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Bu albümü dinlememek için bahane uydurduğunuz her an bir sansar üzülüyor.

★★★★★

MGMT

MGMT



Eskiden psychedelic dendi mi bir tek **Pink Floyd** gelirdi akla. İyi dinleyiciler **The Beatles**, **Led Zeppelin** ve **Rolling Stones**'u da eklerdi listenin ucuna. Kültleri buluşturan bu türden epeydir çok popüler sesler çıkmıyordu, ta ki **Tame Impala** ve **MGMT** hayatımıza girene kadar. MGMT'nin kendiyle aynı ismi taşıyan ve günümüz elektronik tınılarıyla beslenen yeni albümü var elimizde. Toplamda 10 şarkıdan oluşan ve 45 dakika boyunca bizleri düşler dünyasına yollayan albüm yine tuhaflığı ve aykırılığıyla besliyor kulaklarımızı. Albümden önce tanıştığımız *Alien Days* ve *Your Life is a Lie* dışında *Plenty of Girls in the Sea* ve *Cool Song No.2* albümde en çok dinlediğim şarkılar oldu. Sürrealist sözleriyle önce bilinçaltınızı sonra da tüm beyninizi çalıştıran bu albümü, kafası 60'larda olsa da günümüzde yaşamak zorunda olan kıyak insanlara delicesine öneriyorum. **-Selim**

EDİTÖRÜN NOTU

MGMT, eğer yaşasaydı Sigmund Freud'un başucu albümü olabilirdi.

★★★★☆

ANİME

YENİ SEZONLAR BAŞLAYINCA BU SAYFALARDA ORTALIK KARIŞTI

SONBAHAR SEZONU

Bir arkadaşım geçenlerde "Bir yaş daha büyüdüğünü doğum günlerinde değil, dizi mevsimlerinde anlayanlardansın" dedi. Bu laftan sonra, ana karakterin gerçeği fark ettiği anki o dramatik müziğin kulağımda çınladığına yemin edebilirim. Yeni serilerin haberleri yığılmaya başladığında anlıyoruz ki sezonlarımız yaklaşıyor. Diziler de başladığına göre, eğer benim gibi obsesif izleyicilerdenseniz artık sezon ortasında büyük olasılıkla terk edeceğiniz o haftalık seyir programlarını önünüze dökme vakti gelmiş demektir. Sizlere bu sezon başlayacak anime serileri arasından ilgi çekici olanları (ve çenem düştüğünden sığdırabildiklerimi) derledim bu ay. **-İpek**

MAGI: THE KINGDOM OF MAGIC

LABİRENTLER BİTTİĞİNDE...

Ootaka Shinobu'nun mangasından uyarlanan ve geçtiğimiz yıl yayına başlayan *Magi*, devam ediyor. İlk sezonun ismi *Magi: The Labyrinth Of Magic* idi, serinin ikinci sezonu *Magi: The Kingdom of Magic* ismiyle geliyor. *Binbir Gece Masalları*'ndan esinlenerek yaratılan egzotik ve çok eğlenceli bir fantastik macera serisi *Magi*. Anime, devam eden mangayı genel hatlarıyla takip ediyor. İlk sezonun sonunda bir anda sağanın işlenişini değiştirip bizi korkuttu ama sonradan konuyu toparladı. Detaycı bir seyirciyseniz, aradan çıkarılan sahneler için mangayı takip etmenizi kesinlikle öneririm. İkinci sezon, "Kingdom", manganın Magnostadt sagasına odaklanacakmış. Bu sefer ana karakterlerimizin yolları kısa bir süreliğine ayrılıyor. Aladdin, Magi olarak gücünü daha iyi anlamak için büyücülerin ülkesi Magnostadt'a; Alibaba daha iyi Magoi kullanabilmek için gladyatörlerin ülkesi Reim'e; Morgiana ise kendisi gibi Fanalisleri bulmak umuduyla toprakları olan Kara Kıta'ya doğru yolculuğa çıkıyor. Yolculuklarında yeni insanlarla tanışıp dünyayı daha fazla keşfeden Aladdin, böylece Reim ve Magnostadt'ın savaşa hazırlandığını öğreniyor.

Bu sezonda heyecanla beklediğimiz yeni karakterlerin seslendirme sanatçıları da duyuruldu: Scheherazade'ye (Şehzade yani) **Maaya Sakamoto**, Mu Alexius'a **Mamoru Miyano**, Kouha Ren'e **Tetsuya Kakihara** ve Titus Alexius'a **Yoshitsugu Matsuoka** sesleriyle hayat verecek.

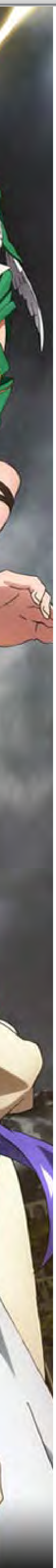
Sezon: 2 **Başlangıç:** 6 Ekim **Stüdyo:** A-1 Pictures

KUROKO'S BASKETBALL

Kuroko's Basketball'dan geçtiğimiz aylarda bahşetmiştim. Spor serilerini yakından takip etmemiş biri olarak beni bile ekrana kilitlemişti ve o sırada devam sezonu kesinleşmediği için soluğu mangada almıştım. Hikâye, ortaokulda basketbol dehası bir gruptan oluşan takımın, lisede yollarının ayrılmasıyla başlıyor. Bu takımın eski üyelerinden Tetsuya Kuroko, yeni okulunun küçük basketbol kulübünde oynamaya başlar. Aynı okulda Amerika'dan dönen Taiga Kagami adlı yetenekli yeni bir oyuncu daha basketbol takımına katılır. Ekip, hep birlikte ulusal şampiyonayı kazanmayı hedeflemektedir ve bunun için yolları boyunca Kuroko'nun eski takım arkadaşlarını yenmeleri gerekecektir. Böyle anlatınca *Scott Pilgrim* gibi durduğunu fark ettim. Geçen yılı "ilk çeyrek" olarak tanımlayan anime fragmanları, bu yılki ikinci çeyreğe tam gaz girecek. Geçen sezonu takımları, karakterleri, dağıldıkları okulları ve önlerindeki zorlukları biraz tanıyarak geçirmiş; en son liseler arası karşılaşmaların finalinde kalmıştık. Şimdi sırada herkesin hazırlandığı büyük Winter Cup şampiyonası var ve ilk seriden beri bahsi geçen Kuroko'nun eski takım arkadaşlarının devamını da artık tanıyacağız.

Sezon: 2 **Başlangıç:** 5 Ekim **Stüdyo:** Production I.G





BEYOND THE BOUNDARY (KYOUKAI NO KANATA)

Kyoukai no Kanata, 2011'deki Kyoto Animation Ödülleri'nde mansiyon ödülünü alan *Nagomu Torii*'nin roman serisinden animeye uyarlanıyor. Karanlık fantezi olduğu belirtilen *KnK*; yarı insan olan Akihito Kanbara adlı bir gencin, okulun çatısından atlamak üzere olduğunu sandığı Mirai Kuriyama ile tanışmasıyla başlıyormuş. Mirai'nin kanı kontrol edebilme yeteneği, yeraltının üyeleri arasında bile anormal görüldüğünden hep izole edildiği ve yalnız bir hayatı olmuş. Seri, Akihito'nun Mirai'i kurtarmasının ardından gerçekleşmeye başlayan garip olayları ele alacak. Kişisel fikrim; sanki KyoAni son yıllarda üzerine yapışan şu meşhur moe etiketini sadece bu pazarın sabit izleyicilerine değil, farklı türlerdeki serilerden de hoşlananlara da hitap edebilir hale getiriyor gibi geliyor bana. Kötü bir şey değil kesinlikle, aksine farklı türlerde serilere odaklanarak moe'nin bazılarının gördüğü gibi "hoş ama boş" olmaktan fazla alanlarda da olabileceğini de göstermeye çalışıyor gibi sanki.

Başlangıç: 2 Ekim **Stüdyo:** Kyoto Animation



KILL LA KILL

Kill La Kill, *Gurren Lagann*'ın arkasındaki ekibin kilit isimlerini bir araya getiren sürpriz yumurta misali orijinal bir seri. Ancak bu yeni seri, ekibi daha önce gördüğümüz Gainax'tan değil, 2011'de stüdyodan ayrılan yönetmen **Hiroyuki Imaishi**'nin kurduğu stüdyosu Trigger'dan gelecek. Daha önce *Sword Art Online*, *Black Rock Shooter*, *Magi* gibi çeşitli serilerde ana stüdyolara yardımcı olarak çalışan Trigger'ın tamamen kendi imzasını taşıyan ilk işi *Little Witch Academia* olmuştu. Peki *Kill La Kill*'den ne bekleyebiliriz? Şu ana kadar gördüklerimiz bana *TTGL* ruhundaki deliliği anımsattı. Daha önce *Evangelion* filmleri, *FLCL*, *Gunbuster*, *TTGL* gibi serilerde key animasyon ve animasyon yönetmeni olarak çalışan **Sushio**'nun ünlü tarzını *Kill La Kill*'de çalıştığı karaker tasarımlarında ve animasyonda da açıkça gördüyoruz. Serinin yönetmen koltuğunda *TTGL*, *Panty & Stocking with Garterbelt*'ten tanıdığımız Hiroyuki Imaishi olacak ve senaryoyu *TTGL*, *Nodame Cantabile: Finale* üzerinde çalışmış **Kazuki Nakashima** ele alacak.

Sezon: 1 **Başlangıç:** 3 Ekim **Stüdyo:** Trigger



LOG HORIZON

Uzun yıllar önce .hack//SIGN ile tanıştığım MMO'da kaybolma konsepti bana müthiş ilginç gelmişti. Bu temanın popüler örneklerinden en sonuncusu da Sword Art Online'dı. Görünüşe göre Log Horizon'da farklı bir konuyla bu sulara dalmaya hazırlanıyor. Mamare Touno tarafından 2010 yılında online yayınlanan bir hikaye olan Log Horizon'ın hikayesinde, dünyaca ünlü bir RYO olan Elder Tale'ın son güncellemesiyle 30000 oyuncunun oyun dünyasında hapis kalmaları anlatılıyor. Bu dünyada, Shiroe adlı bir Enchanter'ın arkadaşı Naotsugu'yla birlikte maceralarını ve kendi guildlerini kurarak hayatta kalma mücadelelerini izliyoruz. Yönetmenliğini Shinji Ishihira'nın yapacağı serinin senaryosunu da Toshizo Nemoto (Chrome Shelled Regios, The Book of Bantorra) ele alıyor.

Başlangıç: 5Ekim **Stüdyo:** Satelight





MEGANEBU!

Free!'ye geçtiğimiz ay ikinci sezon sözüyle veda ettik Eleştirileri olsa da Deen'in çalışması olan Meganebu!'ya bir şans vermek istiyorum. Gözlüklü, yakışıklı tipitiplerden oluşan bir kulüp mi vaat ediyorlar? Tamamdır, bunun için oturuyoruz ekran karşısına öyleyse. Bunu bilelim.

Aslında bu yeni bir proje değil. 2011'de Meganebu!, drama CD serileri olarak piyasaya çıkmış. Animede orijinal karakter tasarımcısı olarak adı geçen Atsuko Nakajima, drama CD'de de tasarımları yapmış. Ancak senaryoyu animede Deco Akao (Arakawa Under the Bridge, Natsu no Arashi) devralıyor. Serinin yönetmeni ise Soubi Yamamoto olacak; kendisini daha önce sadece "Kono Danshi" adlı kısa yapımlarda ve Robotica Robotics'te görmüştük ve bu yönettiği ilk televizyon serisi olacak.

Başlangıç: 6 Ekim **Stüdyo:** Studio DEEN



SAMURAI FLAMENCO

Samurai Flamenco'yu ilk duyduğumda karakterleri ve fragmanları bende tamamen bir tür Tiger & Bunny izlenimi yaratmıştı. Sonradan öğrendim ki bunu düşünen tek deli değilmişim. Baccano, Durarara, Hell Girl, Natsume Yuujinchou gibi harika serilerden tanıdığımız Takahiro Omori tarafından yönetilecek olması bu yeni serinin şüphesiz en büyük artılarından biri. Bu sezonda da bizi gene süper kahramanlar ve gizli kimlikler bekliyor gibi görünüyor: Hikayede özel bir yeteneği olmamasına rağmen bir süper kahraman olan Masayoshi Hazama'nın ve şans eseri onun gizli kimliğini öğrenen polis memuru Hidenori Goto'nun başına gelen türlü maceralar konu alınacakmış. Seri Manglobe'un oirijinal bir hikayesi olacakmış; stüdyonun geçmişte izlediğimiz orijinal serileri Michiko & Hatchin, Ergo Proxy gibi etkileyici yapımlardı.

Başlangıç: 10 Ekim **Stüdyo:** Manglobe

DİĞER SERİLER

Kyousougiga (2 Ekim, Toei): Geçtiğimiz yıllarda internet üzerinden yayınlanan deli dolu ve karmaşa yüklü yapım sonunda bir televizyon serisi olarak bu sezon başlıyor.

Coppelion (2 Ekim, GoHands): Nükleer felaket sonrasında ölü bir şehire dönüşen Tokyo'ya hayatta kalan birilerini aramak için gönderilen üç kızın hikayeleri anlatılıyor. Genetik mühendislik sonucu radyasyondan etkilenmeyen karakterler, bir yardım sinyalinin kaynağına gitmeye çalışıyorlar.

Galilei Donna (10 Ekim, A-1 Pictures): Yeni bir buz devrini yaşayan dünyada, Galileo'nun neslinden gelen birbirinden farklı üç kızkardeş ve "Galilei Donna"yı arayan gizemli bir organizasyonun onların peşine düşmesi anlatılacakmış.

Pupa (Ekim, Studio DEEN): Sezonun belki de en rahatsız edici gerilim serisi olan Pupa'da, insanları yiyen bir yaratığa dönüşen küçük kardeşini kurtarmaya çalışan gencin yaşadıkları anlatılıyor. Hikayenin mangası oldukça *gore* bir yapımdı.



iPhone 64-bit'e Geçti Ama...

PEKİ BU GERÇEK HAYATTA NE İŞİME YARAYACAK?

Yeni iPhone'lar tanıtıldı biliyorsunuz geçtiğimiz ay içerisinde. Kasası değiştirilmiş iPhone 5 olan iPhone 5C'nin haricinde, meraklıların gözü kulağı daha çok iPhone 5S'teydi. Peki iPhone 5S neler getirdi?

Kabaca nelerin geldiğini, geliştirildiğini biliyorsunuz zaten; interneti şimdiye kadar didik didik etmişsinizdir bu konuda. Yine de kısaca geçelim: Yeni iPhone 5S, değişen Home tuşuyla birlikte parmak izi okuyan dokunmatik bir panel, geliştirilmiş kamera ve 64-bit olduğunun ısrarla üzerinde durulan yeni A7 SoC'la geliyor (bir de hareket algılayıcı sensörlerden sorumlu M7 çipi var). Peki yeni telefonun 64-bit işlemciye sahip olması şu an için elzem mi? Bize nasıl bir katkısı var bunun?

CEP TELEFONLARINDA 64-BIT DEVRİ

Masamızın ve dizimizin üzerindeki bilgisayarlarda 64-bit'e geçeli çok uzun zaman oldu malumunuz. Peki ya cebimizdeki telefonlarımız veya çantamızdaki tabletlerimiz?

Apple'dan **Phil Schiller**'ın dediğine göre (*"diğer hiçbir firma bunu düşünememiştir bile"*) iPhone, 64-bit'e geçen ilk cep telefonu. Ancak kazın ayağı pek öyle değil. Apple A7'nin üzerine inşa edilen ARMv8 mimarisi, bir senedir firmalara açık ve Samsung, NVIDIA, Intel ve Qualcomm gibi firmalar 64-bit için hazırlıklarını o zamandan beri yapıyor. Apple'ın ardından Samsung'un, *"Biz de 64-bit üzerinde çalışıyoruz ve yakın zamanda 64-bit'e geçeceğiz"* ve Intel'in *"64-bir Android çekirdeği üzerinde çalışıyoruz"* açıklamaları da buna iyi bir gösterge olabilir.

64-bit, masaüstü bilgisayarlarımızda bize ne türden artılar getiriyor? Yapısal farklılıkların getirdiği hız artışlarının haricinde 64-bit'in büyük getirisi, biz son kullanıcılara ulaştığı haliyle, 4GB üzerinde bellek kullanabilmemize imkân tanıması.

PATRICK MOORHEAD'DEN HABER VAR

Moor Insights and Strategy'nin başkanı analist **Patrick Moorhead**, iPhone 5S'in 2GB belleğinin olduğu da düşünüldüğünde *"64-bit şimdilik ne bir fayda, ne de zarar getirecektir"* diyor. Samsung Galaxy Note 3'ün gereksiz biçimde 3GB belleğe sahip olması bile Moorhead'in fikrini değiştirmiyor: "64-bit, 3-4 yıldan önce mobil endüstri standardı haline gelmeyecek."

Moorhead'in sözlerini biz çok mantıklı bulduk. 64-bit işlemcilerin, mobilde şimdilik bir esprisi olduğunu düşünmüyoruz. Yani evet, Apple işi biraz abartıyor kısacası. Ancak mobil cihaz üreticilerinin 64-bit'e geçiyor olması elbette mantıklı ve kaçınılmaz bir adım; teknoloji ilerliyor ne de olsa. Zamanı geldiğinde hiçbir firma bu konuda geri kalmak istemeyecektir çünkü.

Ancak şimdilik, 64-bit işlemci için eski iPhone'larınızı atmak ya da iPhone 5C'ye hor gözle bakmak için bir sebebiniz yok. Pazarlama departmanlarının gazına gelmeyin. Ha, altın rengi iPhone kalbinizi çaldıysa başka, ona lafımız yok. **-Mert**



İPHONE 5C'NİN MARUZ KALDIĞI HAKSIZ İTHAM

iPhone 5C, en başından beri "ucuz iPhone" diye adlandırılıyor ve insanlar bu rengârenk iPhone'a burun kıvırıyor nedense. Ama bir şeyi gözardı ediyorlar: Bu telefon, kasası değiştirilmiş bir iPhone 5!

Yani? Bir senedir ayıla bayıla kullandığınız iPhone 5'ten hiçbir farkı yok performans açısından iPhone 5C'nin. Kasası da, oluşturulmaya çalışılan imaj gibi kalitesiz plastik değil; Nokia Lumia'larda insanların övmekten bir hâl olduğu tek parça polikarbon. Ve bana soracak olursanız alüminyumdan çok daha eğlenceli ve sağlam bir yapı bu.

Etrafta bu telefonla ilgili "Peh, saçma sapan bir telefon işte. Ucuz iPhone, meh!" gibi tepkiler görürseniz kafanız karışmasın diye söylüyorum.





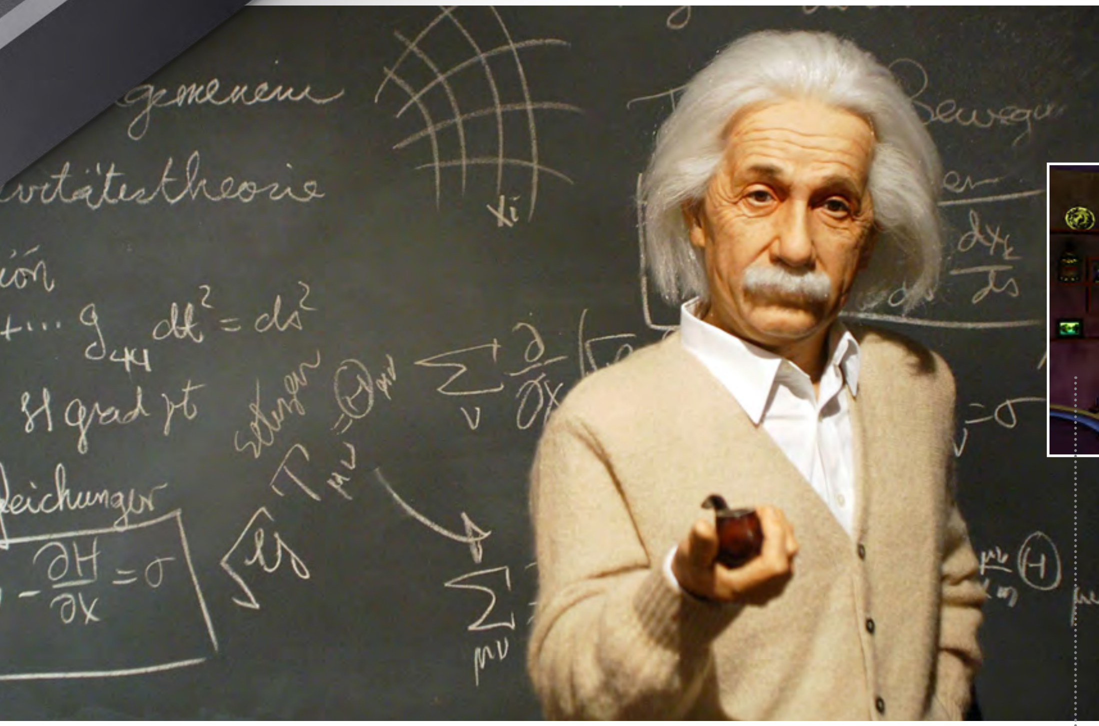
İPHONE 5S'LE YENİDEN ALEVLENEN "GÜVENLİK" PARANOYASI

KINECT'İN ARDINDAN BU SEFER DE PARMAK İZİ OKUYUCUSU OLAY OLDU

Echelon'uydu, Prism'iydi, NSA'iydi bilmemnesiydi derken artık iyice paranoyak olduk biliyorsunuz. Bu paranoyayı yatıştıracak en ufak bir gelişme olmaması da ayrı bir ürkütücü.

İlk olarak Xbox One'la birlikte gelen Kinect'in her daim konsola bağlı olacağı ve Xbox'ın da devamlı internete bağlı olması gerekliliğinin ardından patlayan *1984* sendromu, bu kez de Apple'ın iPhone 5S'e koyduğu parmak izi okuyucusu ile gündemde. Yıllardır pek çok ürünle birlikte tümleşik parmak izi okuyucusu gelmiştir; ancak böylesine popüler bir ürünle birlikte karşısına çıkınca insanın bakış açısı da ona göre değişiyor demek ki (mesela Kinect'e karşı çıkanların pek çoğunun, bilgisayarında her daim bir webcam'in bağlı olduğunu görebilirsiniz).

Apple, beklendiği üzere daha tanıtım sırasında "Parmak iziniz telefonda şifrelenmiş bir biçimde tutulacak, merak etmeyin" dese de, parmak izi bu, başkasına emant edilir mi?





"BİLİM HAKKINDA DÜŞÜNMEK BİLE AHLÂKİ DAVRANIŞI OLUMLU YÖNDE ETKİLİYOR"

YAPILAN ARAŞTIRMALARA GÖRE BİLİMİN DÜŞÜNCESİ YETER

California Santa Barbara Üniversitesi araştırmacıları, bilimin manevi bir arayış olduğu düşüncesinin – bilimde, var olan gerçeğin peşinde koşmak, tarafsızlık ve mantık ön plandadır ya hani – ne kadar doğru olduğunu ortaya koymak için bir çalışmaya imza atmışlar.

PLOSOne isimli bir dergide yayınlanan bu çalışmaya göre bilime daha yatkın olan katılımcılar, ahlâki açıdan da daha tutucular. Örneğin çalışma esnasında katılımcılara sorulan "Tecavüz hakkında ne düşünüyorsunuz?" benzeri bir soruya, bilime inancı daha fazla olan katılımcılardan daha ağır tepkiler geldiği ortaya çıkmış (*ayrıntılı bilgi için yandaki kutuya bakabilirsiniz*).

Kutucuğu okuduysanız görmüşsünüzdür; çalışmanın ortaya çıkardığı bir diğer hususa göre bilim hakkında düşünen insanlar, sosyal farkındalık ve fedakârlık konusunda diğerlerinden bir adım öndelermiş.

DENEYİN DETAYLI ANALİZİ

ADIM ADIM BİLİM VE AHLÂK ARASINDAKİ BAĞ...

İlk olarak katılımcılara tecavüzle ilgili yazı okutuluyor. Daha sonra bilim hakkında kavramsal erişilebilirliği artırmak için katılımcılara, akla bilimi getiren "mantık", "hipotez", "laboratuar" ve "teori" gibi kelimeler gösteriliyor. Bunun amacı, tetiklenen bilim kavramının ahlaki değerler üzerindeki etkisini görmek.
Ardından katılımcılara tecavüz sorusu yeniden soruluyor. Bunun yanı sıra, gelecek içerisinde yapmak isteyebilecekleri fedakârlıklardan da bahsetmeleri isteniyor.
Sonrasında katılımcılara, "Diktatör Oyunu" denen bir oyun oynatılıyor. Oyunda, 5$ verilen katılımcıdan, paranın bir kısmını kendine; bir kısmını da anonim bir diğer kişiye ayırması isteniyor (katılımcıların fedakârlığını ölçen bir diğer test yani).

Tüm bu testlerin sonunda, bilime yatkın bireylerin ahlaki değerleri daha çok savundukları gibi; fedakârlığa da daha yatkın oldukları ortaya çıkıyor.

"KAZARA" ORTAYA ÇIKAN 5 İCAT

HİÇ AKILDA YOKKEN ORTAYA ÇIKANLAR

Kimi zaman başka bir amaçla çıkılan yolun sonuna gelindiğinde elde bambaşka şeyler olabiliyor. Bu ay bu düşünceyi temel alarak, kazara ortaya çıkan 5 icadı anlatacağız sizlere.



1 | Play-Doh
Çocukluğumuzun hayallerinden Play-Doh oyun hamuru, 1955 yılında ortaya çıkar. Joseph ve Noah McVicker, Play-Doh'u bulduklarında bambaşka şeyin peşindelerdir: Bir duvar kâğıdı temizleyicisi.



2 | Havai Fişek
Havai fişek, 2000 küsur yıl önce bir aşçı tarafından bulunur. Kömür, sülfür ve gülherçileyi (potasyum nitrat) karıştırıp bir bambu tüpüne sıkıştıran ve yakan aşçı, bugünkü havai fişeklerin atasını ortaya çıkarmış olur (ama aşçının akıbeti belli değil).



3 | Patates Cipsi
George Crum, bir müşterisinin sürekli "Bu patatesler olmamış. Yeterince kıtır değil, yumuşak" demesinin ardından patatesleri hiç olmadığı kadar ince doğrar, yağda kızartır ve üzerlerine tuz serper. Müşteriler bu yeni patates cipsine aşık olurlar...



4 | Penisilin
Çeşitli hastalıklara iyi gelecek bir ilaç üretme çalışmalarını rafa kaldıran Alexander Fleming, kullandığı bir petri kabında daha sonra bir miktar küf keşfeder. Etraftaki tüm bakterileri çözmesi dikkatini çeken bu küfün güçlü bir antibiyotik barındırdığını anlar.

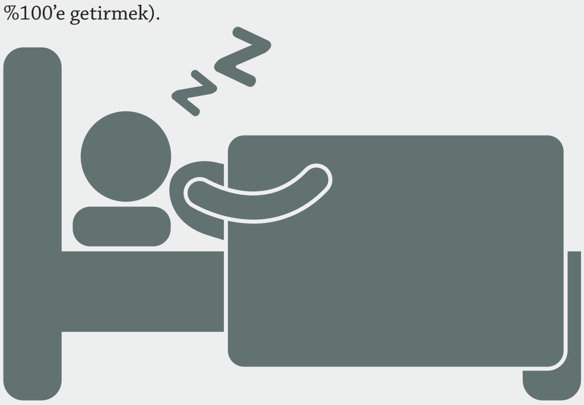


5 | Teflon
Soğutucu maddeler üzerinde çalışan Roy Plunkett, bu esnada bir kimyasalla karşılaşır: Bugünün yanmaz/yapışmaz tavalarının sahip olduğu teflonla. Soğutucu madde olayından vazgeçip ısıtanlarla ilgilenmeye o zaman karar verir.

Ne Kadar Uyumalı?

HAZIR GTA V'LE BİRLİKTE UYKUSUZ GÜNLER BAŞLAMIŞKEN..

Her gece 6-8 saat arası kesintisiz uyuyamayan yetişkin bir insanın gün içinde "kısa uyku" çekmesi (biz ona şekerleme de diyoruz) gerektiğini biliyor muydunuz? Peki gün içinde uykusuzluk yüzünden düşen veriminizi kısa bir uykuyla kat be kat geri kazanabileceğinizi? Hazır *GTA V* yeni çıkmışken, Wired'ın yaptığı bir araştırmadan da destek alarak, geceleri uykunuzdan çaldığınız vakti geri kazanmanıza yardımcı olacak küçük bir bilgilendirme sayfası hazırlayalım dedik. Çünkü mühim olan çok uyumak değil, etkili uyumak (bir de oyunu %100'e getirmek).



10-20 DAKİKA ARASI

Uzmanlar 10-20 dakika arası uykunun enerji depolamak ve dikkat dağınıklığından kurtulmak için yeterli olduğunu belirtiyor. Bu kısa süre içinde NREM (non-rapid eye movement - hızlı olmayan göz hareketi) uykusunun ilk aşamalarında kaldığımız için, uyandıktan sonra sersem gibi olmuyoruz.

30 DAKİKA

Kimi çalışmalara göre 30 dakikalık uyku 10 dakikaya göre çok daha az işe yarıyor. Çünkü uyanmak ve güne kaldığımız yerden devam etmek için bir 30 dakika kadar uğraşmamız gerekiyor. Fazladan 10 dakika uyuyacağım derken, adaptasyon sürenizi uzatmış oluyorsunuz.

60 DAKİKA

Bu bir çeşit günlük egzersiz gibi. Bazı bilgileri, insan yüzlerini ve isimlerini aklınızda tutmakta sorun yaşıyorsanız gün içinde 1 saatinizi uykuya ayırarak bu problemi hafifletme şansınız var. En derin uyku olan SWS'i (slow wave sleep - yavaş dalga uykusu) de içeren 1 saatlik uykunun tek kötü yanı kalktığınızda kafanızın kazan gibi olması.

90 DAKİKA

90 dakika, REM (rapid eye movement - hızlı göz hareketi) de dâhil olmak üzere tüm uyku süreçlerini içinde barındıran, rüya da görebildiğiniz tekmili birden bir uyku paketi. Belki her gün böyle bir vakit bulamayabilirsiniz ama genel olarak uykusuzluk sorununuz varsa, ufak ufak kaybettiğiniz yaratıcılık ve öğrenme kabiliyetinizi takviye etmenin en iyi çözümü de bu 90 dakikayı ayırmak. Ayrıca tıpkı 7 saati tamamlamış gibi zinde uyanmanın en kısa yolu bu. Ama dikkat, o 90 dakika 100'e çıkmasın.



NE ZAMAN?

Bu sorunun cevabı, günün hangi saatlerinde uyuyup uyandığımıza göre değişiyor. Eğer normal saatlerde (23.00 – 06.30) uyuyan biriysek, en ideal kısa uyku saatleri 13.00 ile 16.00 arası.

NEREDE?

İster arabada, ister sırada, ister salondaki kanepede (biz GTA'nın başında olacağımızdan kanepe ideal). Ama derin uykuya dalmak istemiyorsanız uzanmayın, bırakın oturduğunuz yerde başınız yana düşsün.





SPOR YAPANLA YAPMAYAN ARASINDAKİ FARK

24 saat içerisinde egzersiz yapanlar, yapmayanlara nazaran daha sık ve daha fazla kestiriyorlar.

GENÇLE YAŞLI ARASINDAKİ FARK

Yapılan bir araştırmada gençlerin, yaşlılara göre daha uzun şekerlediği belirlenmiş. "Ne çok uyuyorsun" diyene verecek bilimsel bir cevabınız var.



TARİHTEKİ İLK "DİŞLİ SİSTEMİ" BİR BÖCEĞE AİT

TABİİ Kİ BİZDEN ÖNCE GELİŞTİRMİŞLER...

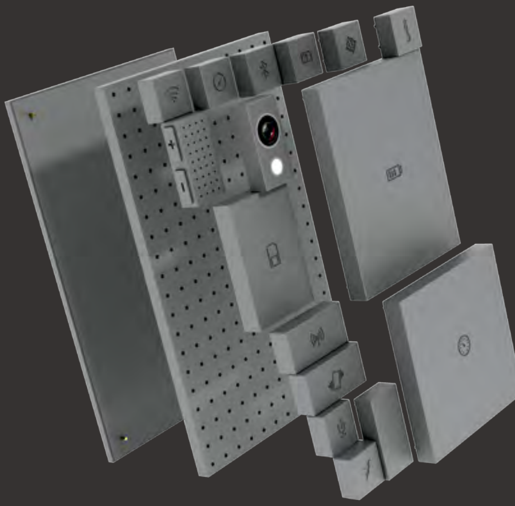
Günümüz modern teknolojisinin temel taşlarından biri olan dişli çarkların, M.Ö 300 yıllarında Alexandria taraflarında yaşayan Yunan mekanikçiler tarafından bulunduğu söyleniyor. Peki ya doğada, bu dişli çarkları kullanan başka bir canlının olduğu hiç aklınıza gelmiş miydi?

3mm boyundaki *Issus Coleoptratus* isimli bir böceğin, dişli çark mekanizmasına sahip olduğu ortaya çıktı geçtiğimiz ay içerisinde. Cambridge Üniversitesi'nde görevli olan iki biyolog **Malcolm Burrows** ve **Gregory Sutton**'ın ortaya çıkardığı bu mekanizma, söz konusu böceğin ileri zıplamasını sağlıyor. Böceğin arka bacakları, sahip olduğu dişliler sayesinde hızla ve aynı anda kapanıyor; bu da *Issus Coleoptratus*'un ileri doğru atlamasını sağlıyor.

Bu buluşun, bilim tarihine "doğada bulunan ilk fonksiyonel dişli sistemi" olarak geçtiğini belirtelim.







PHONEBLOKS

EN AKILLI TELEFON!

Bir telefonun ne kadar akıllı olduğunu hafızasına, kamerasına, içindeki uygulamalara bakarak karar veriyorsunuz değil mi? Peki ya telefonunuz ayrılabilir parçalardan oluşsa, eskiyen-bozulan parçasını yenisiyle değiştirebilseniz, sürekli güncel kalsa ama size masraf çıkarıp durmasa? Hem de çevreye daha saygılı olsa?

PhoneBloks, tam anlamıyla modüler bir telefon. En basit tabirle bir AMD işlemci soketini andırdığını söyleyebileceğim ana bir bloğun ön kısmına ekranı, arka kısmına da her biri irili ufaklı diğer bileşenleri (Wi-Fi, BT, kamera, sim kart yuvası, ses açıp kapama tuşları, kablosuz alıcı, mikrofon, pil vs.) kafamıza göre dizebiliyoruz. Dilediğimizi takıp çıkarmak da bize kalmış. Daha sonra bir vida ile sıkıp, seçimimizin biz aksini isteyene kadar kalıcı olmasını sağlıyoruz. Böylece geliştikçe/bozuldukça ekran bloğunu, işlemciyi, kamerayı vs. değiştirmek bizim elimizde oluyor. Sürekli geliştiğinden telefonu tümden değiştirmeye gerek kalmıyor; bu da maddi ve çevresel kazanç olarak bize geri dönüyor.

Ardına pek çok destekçi almış gayet güzel bir konsept olsa da, üretici firmalar benimsemedikçe PhoneBloks'un ayakta kalması çok zor... Ama proje kafanıza yattıysa, sizin gibi düşünen 307 milyon insana katılın ve PhoneBloks'u destekleyin: www.phonebloks.com



DRACHENSTICH EJDERHASI

DÜNYANIN EN BÜYÜK YÜRÜYEN ROBOTU... DA BU ÖZELLİĞİNİ TAKAN KİM?

Bu ejderhayla ilgili her yerde "Dünyanın En Büyük Yürüyen Robotu" spotuyla karşılaşıyorsunuz nette. Ancak öncelikle oturun bir videosunu izleyin... Emin olun aklınızda kalan son şey, Drachenstich etkinliği için tasarlanan ve üretilen bu ejderhanın boyutu olacak.



Zollner Electronic AG'nin 20 farklı firmanın da yardımıyla tasarladığı bu ejderha, son derece gerçekçi görünüyor. Yürüyebilen, kanat çırpabilen, kuyruğunu sallayabilen ve gerçek ejderha derisine benzeyen bir materyalle kaplı olan Drachenstich ejderhası, doğal olarak ağzından ve burnundan ateş de püskürtebiliyor. Öyle bir ince işçilik ve tasarım manyaklığıyla üretilmiş ki, gözbebekleri bile duruma göre tepki veriyor ejderhanın.

Uzaktan kumandayla yönetilebilen bu devasa robotun videosunu şuradan izleyebilirsiniz (izleyin): *bit.ly/163Vebb*

DRACHENSTICH (SPEARING THE DRAGON) NEDİR?

ALMANYA'DA YILLIK BİR ETKİNLİK...

Drachenstich, Almanya Fürth'te açık hava gösterisi olarak her yıl düzenleniyor. Mitolojik bir geçmişe sahip oyunun hikâyesi şöyle: Ejderhayı iki şey durdurabilecektir: Ya Fürth Kalesi'nin genç leydisi kendini feda edecek ya da korkusuz şövalye Udo, atı üzerinde ejderhayla savaşarak onu öldürecektir. Sonunda ikincisi olur ve Udo, ejderhanın boğazına bir mızrak saplar ve canını alır. Tüm oyun sonunda Udo ile leydi evleniyordur muhtemelen, o bilgiye ulaşamadık henüz.

GOOGLE CODER, RASPBERRY PI'I BİR MİNİ SUNUCU HALİNE GETİRİYOR

BİR ÇEŞİT KARA DELİK

Google Coder, Türkiye'ye de resmi olarak giren Raspberry Pi'ı HTML, CSS ve JavaScript kullanarak web içeriği üretebileceğimiz bir ufak sunucuya dönüştürüyor.

Google Coder'ın en büyük özelliği, bu işe nereden başlayacağını kestiremeyenler için gayet derli toplu bir çözüm sunuyor olması. Gayet temiz bir arayüze sahip olan Coder, kodu ve sonucu yan yana gösterebiliyor. Böylece, iş üzerindeyken gerçek zamanlı müdahalelerde bulunabiliyoruz.

Eğer konuyla ve Raspberry Pi ile ilgiliyseniz, ayrıntılı bilgi almak ve Raspberry Pi'ı Google Coder ile nasıl mini bir sunucuya dönüştürebileceğinizi öğrenmek için şu adresi ziyaret edebilirsiniz: bit.ly/1eVXbHF

RASPBERRY PI NEDİR?

MİNİ MİNİ BİR BİLGİSAYAR

Şimdiye kadar Raspberry Pi'ı duymamış olabilirsiniz. Nedir Raspberry Pi? The Raspberry Pi Foundation'ın hazırladığı, yukarıda da görebildiğiniz minicik ve ARM tabanlı bir bilgisayardır.

Model A ve Model B olmak üzere iki çeşidi bulunan minik bilgisayarımız, modeline göre üzerinde 2'ye kadar USB bağlantı noktası, ethernet, WiFi, HDMI, 3,5mm ses çıkışı, 512MB'a kadar bellek, SD slotu ve güç girişi bulundurur. İşletim sistemi olarak da Raspbian ve Pibang gibi Debian tabanlı GNU/Linux dağıtımlarını kullanabilir (bunun için en az 4GB'lık SD kart almanız gerekiyor ekstradan).



5 ADIMDA GELECEĞİN OTOMOBİLİ

LPG'LİSİ OLMAYACAK!

Bugüne kadar *Tron*, *Batman & Robin*, *Minority Report* ve *Iron Man* gibi filmler için araç tasarımları yapmış olan **Herald Belker**, fütüristik tasarımlarıyla popüler kültür takipçileri kadar otomobil üreticilerinin de dikkatle izlediği bir adam.

Belker, *Total Recall* için tasarladığı geleceğin uçan aracının detaylarını anlattı, biz de notlarımızı çıkardık. Belki bir tanesine sahip olmaya ömrümüz yetmez ama geleceğin arabalarının neye benzeyeceğini biraz olsun bilelim de gözümüz açık gitmeyelim.

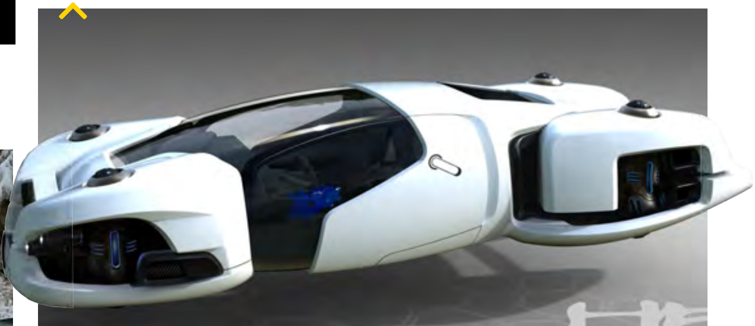


1 "Modelleme kabataslak bittikten sonra, tasarımı rafine ederek son haline getirecek detaylar üzerinde çalışırım genelde" diyor Belker. "Son versiyonu, ilk halinden çok daha küçük tamponlara sahip örneğin. İlk tasarımda tamponlar, aracın geri kalanı için çok uyumsuz bir havadaydılar çünkü."



2 Yandan görünüm, aracın gerçek ölçüleri konusunda yeterli bilgiyi verecektir. Görüldüğü gibi araç oldukça uzun ve çok alçak. (–Lastik patlarsa nasıl değiştireceğiz? –Hangi lastik?!)

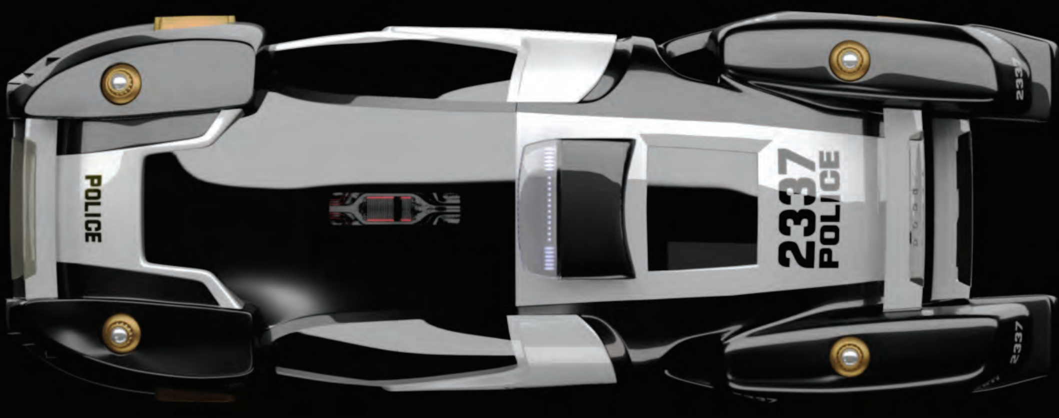
3 Bitmiş aracın görünümü, gövde panelleri ve cam kabinin birleşiminden ötürü muazzam. Bu arada Belker, tasarımı render'lamak için Keyshot isimli bir yazılım kullanmış. Hepten kendimizi kaybedip aracın gerçekten üretildiğini sanmayalım diye Keyshot'ta render sürelerinin çok makul olduğundan bahsediyor.





4 Aracın iç kısmı, gelişen teknolojiden ötürü biraz fazla "boş". Neredeyse sadece direksiyon var ki o da aktörlerin eli boş kalmasın diye. Fütüristik tasarımın eksisi, sürücünün çok pasif olması. Bu da aksiyon sahnelerinde bir sıkıntı yaratıyor kuşkusuz. Aracın en havalı özelliklerinden biriyse, kapıların geriye doğru açılması ve koltukların kapı çerçevesinde olması. Böylece araca giriş çıkışlar hem daha kolay, hem de daha estetik.

5 Filmdeki polis aracı da, sivil aracın bir diğer versiyonu. Gelecekte de hızlı araç kullanmak pek sıcak karşılanacak bir durum olmayacak belli ki.





ÇEVRİMDIŞI İNTERNET

KOTA DOLDUĞUNDA DA TWEET ATABİLENLER VAR

Bizde herkesin cebinde bir akıllı telefon olabilir, doğrudur. Ancak dünyanın bazı kesimlerinde, millet cebindeki son parayı Samsung Galaxy S IV'e saymıyor. Bu da, **Deepak Ravindran** gibi kimi girişimcilerin, *SMSGyan* türü servisler sunmasını sağlıyor.

Aslında çoğul konuşmaya gerek yok. Zira SMSGyan, daha önce görmediğimiz benzersiz bir servis. Peki Hindistan'da hizmet yapan bu servis ne işe yarıyor? Şöyle: Merak ettiğiniz bir konuyu, Google adres çubuğuna yazar gibi SMSGyan'a kısa mesaj olarak atıyorsunuz. O da Wikipedia, Bing ve Wolfram Alpha'nın gücünü ardına alarak gereken cevabı anında kısa mesajla size yolluyor. Bunun haricinde, Ravindran'ın dediğine göre sevisi kullanarak Facebook durum güncellemesi yapabiliyor, tweet ya da Gmail hizmetini kullanarak e-posta atılabiliyor.

Haberde şimdiye kadar Deepak Ravindran'ın ismi geçse de, Ravindran bu servisi kurarken yalnız değil. Bu yola, 2009 yılında SMSGyan'ın ardındaki şirket olan Innoz'u kurmak için Lal Bahadur Shastri Mühendislik Okulu'ndan birlikte ayrıldığı arkadaşları Mohammed Hisamuddin (yukarıda), Ashwin Nath ve Abhinav Sree'yi de yanına alarak çıkmış. Hindistan'ın en büyük sağlayıcılarından Bharti Airtel ile yapılan ilk anlaşma, SMSGyan'ı 180 milyon aktif kullanıcıya açmış. Şu andaysa SMSGyan, Hindistan'ın tüm operatörleriyle çalışıyor, 900 milyondan fazla mobil kullanıcının radarına girmiş durumda ve yıllık 3 milyon dolar net gelir elde ediyor.

Ravindran, bundan sonraki amaçlarının ise servisi Dubai ve ABD'ye götürmek olduğunu söylüyor. SMSGyan'ın, dolaşımdayken internet bağlantısı olmayanlar ya da kesilenler tarafından kullanılmak için biçilmiş kaftan olduğunu belirten Ravindran, kullanıcı sayısı arttıkça sistemin yeni bir internet tanımı doğuracağını söylüyor.

SMSGyan ismindeki "Gyan" sözcüğü, Hintçede "Bilgi" anlamına geliyor.

SMSGYAN'A SORDUK...

O DA BİR BİR CEVAPLADI

Tabii ki Türkiye'de SMSGyan servisi yok. Ancak kendisine, net üzerinden *www.gyan.mobi* adresinden ulaşmak mümkün. Siz de merak ettiklerinizi İngilizce olarak buraya sorabilir, cevabınızı alabilirsiniz. Hindistan'da da servisin, kısa mesaj yoluyla aynı cevapları vereceğini unutmayın diyor, sizi soru/cevaplarla başbaşa bırakıyorum.

Oyungezer nedir?
Oyungezer, Türkiye'nin en hızlı büyüyen oyun dergisidir. Editöryal kadrosu, Türkiye'de oyun basınının öncüleri arasında yer alır... (diye devam ediyor işte Wikipedia'dan.)

Angry Birds'teki kuşlar neden sinirlidir? (Bunu sormuşlar, bir de biz soralım dedik.)
Kuşlar sinirlidir, çünkü yumurtalarını bir grup yeşil domuz çalmıştır.

Grand Theft Auto V, hangi şehirde geçer?
Grand Theft Auto V, Rockstar North'un 2008'de geliştirmeye başladığı açık dünya bir aksiyon-macera oyunudur... (Falan fişman. Yine Wikipedia'dan devam da, soruyu pek anlamadı servisimiz.)

Goyun kimdir?
Ne bileyim ben? (Gibi bir şey söyledi.)

OYUNCUNUN İŞLEMCİSİ

DÜNYAYI KURTARMAK İÇİN İYİ BİR OYUN VE SAĞLAM BİR İŞLEMCİ YETER

Artık tatil bitti, okullar açıldı... Ancak geçtiğimiz ay da söylediğimiz gibi, donanım derdi yaz-kış devam eden bir süreç. Haliyle donanım testleri de.

Yarısı AMD, yarısı da Intel olmak üzere toplam 12 işlemcimizi ve bu işlemcilerle birlikte en iyi gidecek anakart modellerini bu iki sayfa boyunca görebilirsiniz. Ekran kartı testimizde olduğu gibi, tepe seviyeden dip seviyeye kadar çeşitli oyuncu işlemcileri sizleri bekliyor.

Skorları PassMark'tan aldığımızı da söyledikten sonra, sizleri işlemci modelleriyle başbaşa bırakıyoruz. Şimdiden hayırlı olsun işlemciniz.

Tavsiye Edilen Anakartlar



Intel i7 Extreme Edition İçin
Asus P9X79 PRO
766TL, KDV Dâhil



Intel i7/i5 Ivy Bridge İçin (Z77)
Gigabyte GA-Z77-D3H
343TL, KDV Dâhil



Intel i7/i5 Haswell İçin (Z87)
MSI Z87-G45 GAMING
463TL, KDV Dâhil



AMD 990FX/SB950 İçin
Gigabyte GA-990FXA-UD3
341TL, KDV Dâhil



AMD A85X / FM2 İçin
ASRock FM2A85X Extreme
208TL, KDV Dâhil

Intel i7 Extreme Edition

Intel Core i7 3970X
PassMark Skoru
12741
Çekirdek Sayısı
6
CPU Saat Hızı
3,5GHz (4GHz Turbo)
Kullandığı Çipset / Soket
X79 / LGA 2011
Üretim Teknolojisi
32nm
Maks. TDP Değeri
150W
Fiyatı
2442TL (KDV Dâhil)



Intel Core i7-3960X
PassMark Skoru
12736
Çekirdek Sayısı
6
CPU Saat Hızı
3,3GHz (3,9GHz Turbo)
Kullandığı Çipset / Soket
X79 / LGA 2011
Üretim Teknolojisi
32nm
Maks. TDP Değeri
130W
Fiyatı
2386TL (KDV Dâhil)



Intel Core

Intel Core i7-4770K
(Intel HD Graphics 4600)
PassMark Skoru
10134
Çekirdek Sayısı
4
CPU Saat Hızı
3,5GHz (3,9GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
Z87 / LGA 1150
Üretim Teknolojisi
22nm
Maks. TDP Değeri
84W
Fiyatı
890TL (KDV Dâhil)



Intel Core i7-3770K
(Intel HD Graphics 4000)
PassMark Skoru
9583
Çekirdek Sayısı
4
CPU Saat Hızı
3,5GHz (3,9GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
Z77 / LGA 1155
Üretim Teknolojisi
22nm
Maks. TDP Değeri
77W
Fiyatı
812TL (KDV Dâhil)



Intel Core i5-4670K
(Intel HD Graphics 4600)
PassMark Skoru
7534
Çekirdek Sayısı
4
CPU Saat Hızı
3,4GHz (3,8GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
Z87 / LGA 1150
Üretim Teknolojisi
22nm
Maks. TDP Değeri
84W
Fiyatı
622TL (KDV Dâhil)



Intel Core i5-3570K
(Intel HD Graphics 4000)
PassMark Skoru
7120
Çekirdek Sayısı
4
CPU Saat Hızı
3,4GHz (3,8GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
Z77 / LGA 1155
Üretim Teknolojisi
22nm
Maks. TDP Değeri
77W
Fiyatı
568TL (KDV Dâhil)



AMD



AMD FX-9590
PassMark Skoru
10534
Çekirdek Sayısı
8
CPU Saat Hızı
4,7GHz (5GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
AMD 990FX/SB950 / AM3+
Üretim Teknolojisi
32nm
Maks. TDP Değeri
220W
Fiyatı
Daha stoklara girmedi.



AMD FX-8350
PassMark Skoru
9095
Çekirdek Sayısı
8
CPU Saat Hızı
4,0GHz (4,2GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
AMD 990FX/SB950 / AM3+
Üretim Teknolojisi
32nm
Maks. TDP Değeri
125W
Fiyatı
500TL (KDV Dâhil)



AMD FX-6300
PassMark Skoru
6394
Çekirdek Sayısı
6
CPU Saat Hızı
3,5GHz (4,1GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
AMD 990FX/SB950 / AM3+
Üretim Teknolojisi
32nm
Maks. TDP Değeri
95W
Fiyatı
287TL (KDV Dâhil)



AMD FX-4300
PassMark Skoru
4796
Çekirdek Sayısı
4
CPU Saat Hızı
3,8GHz (4,0GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
AMD 990FX/SB950 / AM3+
Üretim Teknolojisi
32nm
Maks. TDP Değeri
95W
Fiyatı
281TL (KDV Dâhil)



AMD A10-6800K
(Radeon HD 8670D)
PassMark Skoru
5129
Çekirdek Sayısı
4
CPU Saat Hızı
4,1GHz (4,4GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
AMD A85X / FM2
Üretim Teknolojisi
32nm
Maks. TDP Değeri
100W
Fiyatı
374TL (KDV Dâhil)



AMD A10-5800K
(Radeon HD 7660D)
PassMark Skoru
4698
Çekirdek Sayısı
4
CPU Saat Hızı
3,8GHz (4,2GHz Turbo)
Tavsiye Edilen Çipset / Soket
AMD A85X / FM2
Üretim Teknolojisi
32nm
Maks. TDP Değeri
95W
Fiyatı
312TL (KDV Dâhil)

AMD A10 APU

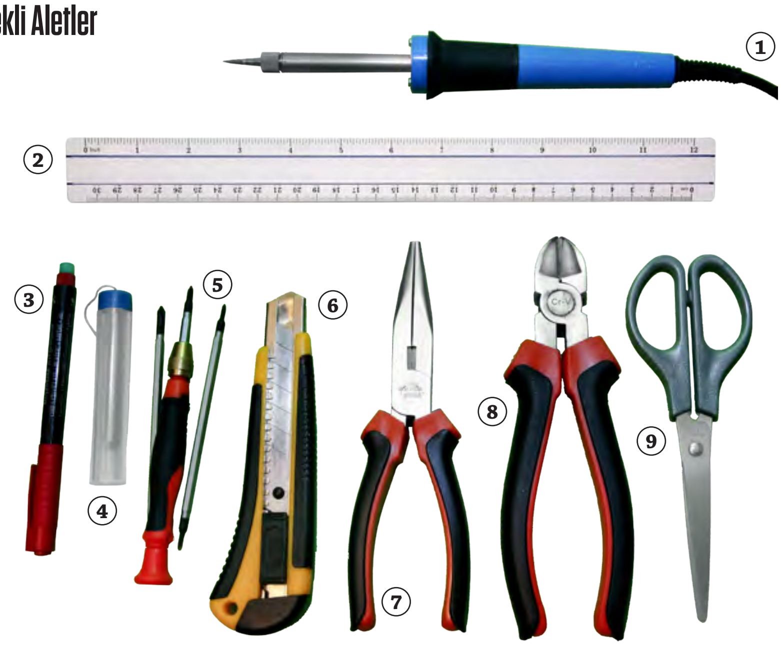


ARCADE KOLU NASIL YAPILIR?

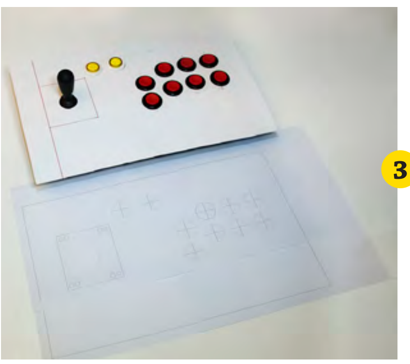
BİZ YAPTIK, BİRAZ UĞRAŞIRSANIZ SİZ DE YAPABİLİRSİNİZ

Bu yazıyı yazarken 38 derece falan ateşim var ama mutluyum. Çünkü şu anda kucağımda, Ozan ve Önder'le birlikte yaptığımız bir arcade kolu; önümdeyse tüm bu süreci anlatacağım boş bir Open Office dokümanı bulunuyor. Yazılacak çok şey var, vakit kaybetmemek gerek...
Öncelikle şunu söylemeliyim: Bu proje başından beri Ozan'ın fikri ve en çok emeği gösteren de o. Benim elim bu tür işlere pek yatkın olmadığından (acemiye havya mı verilirmiş!), bu süreçte Ozan'a sadece yardımcı oldum diyebilirim. Fotolar çoğunlukla Önder'in eseri; yazı kısmıysa, tahmin edeceğiniz üzere benim...
Ne diyelim o zaman? Şimdiden kolay gelsin! **-Ozan, Önder, Mert**

1 Gerekli Aletler



1. Havya **2.** Cetvel **3.** Kalem **4.** Lehim **5.** Yıldız Tornavida **6.** Maket Bıçağı **7.** Kargaburun **8.** Yan Keski **9.** Makas

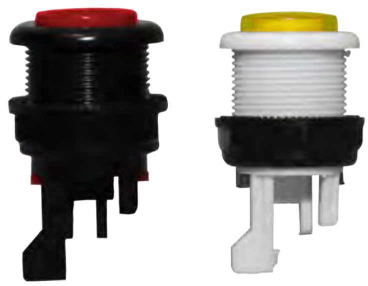


3 Gövdeyi yaptırmadan

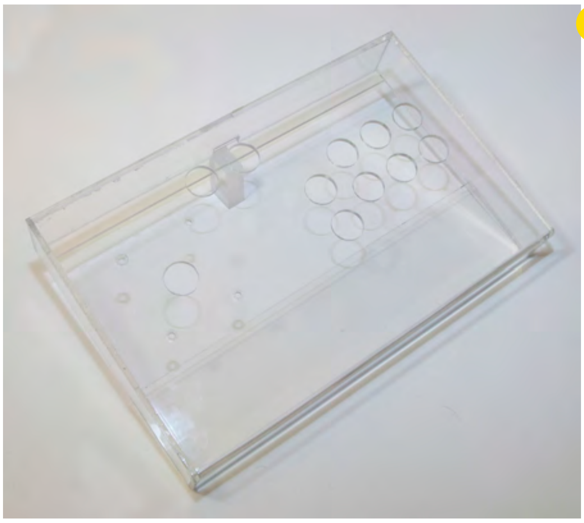
önce bir şablon çıkarmanız gerekecek. El beceriniz varsa (bende yoktu, Ozan sağ olsun :), milimi milimine sizin eseriniz olan bir tuş kobinasyonu yapabilirsiniz. İşiniz bitince tuşlarla joystick'i de yerleştirip ergonomisini bir deneyin ki, olası değişiklikler için çok geç olmasın. Farklı tasarım fikirleri için internetten yardım alabilirsiniz.

2 Bir arcade kolunun

en önemli bileşenleri şüphesiz ki butonlar ve joystick olacak. Biz, zamansızlık ve bıkkınlıktan ötürü (bkz: "Nereden Almalı?" kutusu) aşağıdaki iki tuşu kullandık. Şikâyetçi değiliz; ancak daha farklı ve daha kaliteli seçeneklere bakmak fena olmazdı (joystick'ten ziyadesiyle memnunuz ama).

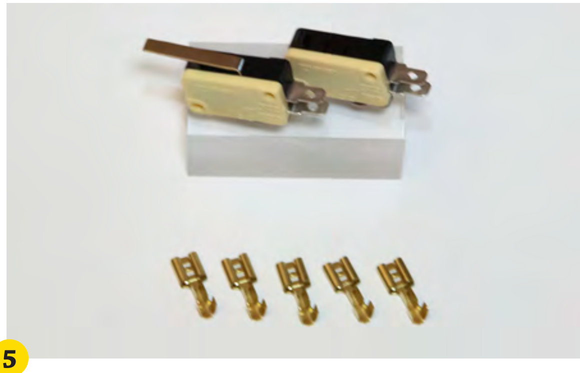






4

Gövde için farklı materyaller seçmek mümkün. Arcade kolunuzu alüminyumdan, tahtadan, plastikten vesaire yaptırabilirsiniz. Biz, pleksiglastan yaptırmaya karar verdik; iç kısmını derli toplu tasarladığımızdan güzel bir görüntü oluşturacak ve ters sticker yapıştırma olanağı sunacaktı çünkü. Gövdeyi yaptırırken, altta bir kısmın açık kalması gerektiğini unutmayın. Dilerseniz buraya kapak da yaptırabilirsiniz.

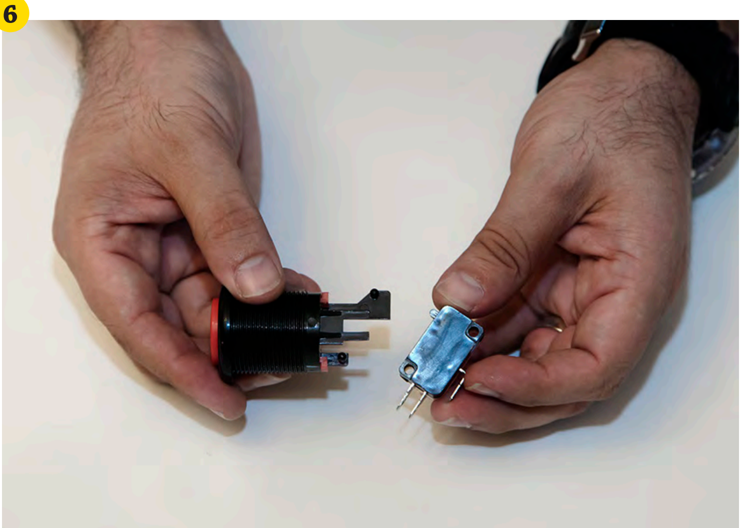


5

Butonlarda kullanılacak switch'lerin metal ayaklarını çıkarmak gerekiyor. Bunun için, switch'in alt ve üst kısmını (bizim kullandığımız switch'te sarı ve siyah kısımlar) ayağı çıkaracak aralık ortaya çıkana kadar ayırıyoruz birbirinden. Altta gördükleriniz ise, analog kolumuzun tamamen modüler bir yapıya sahip olmasını sağlayan kablo uçları.

Switch'i butonlara takma işlemi de gayet basit. Switch üzerindeki delikleri, butonun alt kısmındaki yerlerine oturtmak; boşta kalan tarafı da, "klik" sesini duyana kadar aşağı indirmek gerekiyor. Burada dikkat etmeniz gereken en büyük şey şu: Buton, switch üzerindeki düğmeyi biraz aşağı iterek kullanılmaz hâle getirebiliyor. Çözüm, biraz düz mantık da olsa çok kolay: Butonun bu kısmını biraz törpülemek. Fazla törpülememek içinse, yavaş yavaş ve deneyerek yapmak gerek bu işi. Haydi bileklere kuvvet.

6



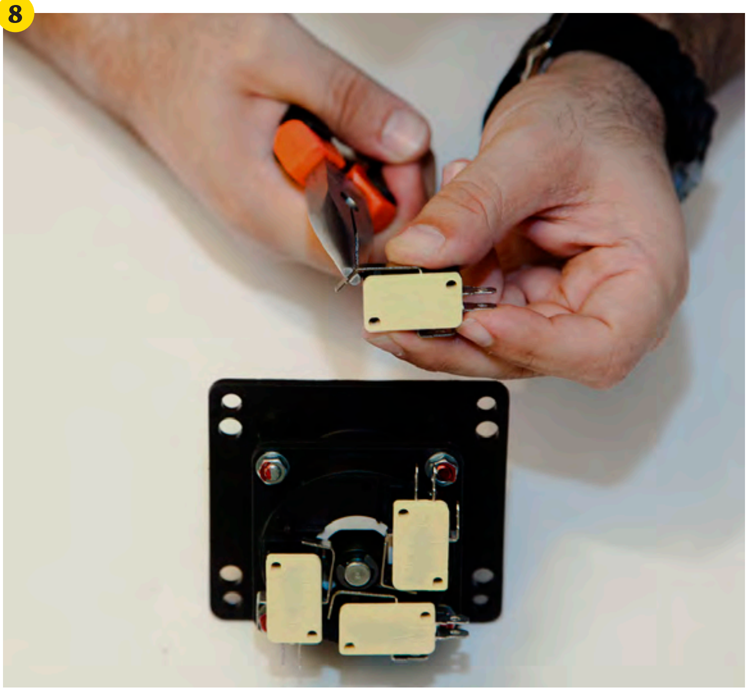


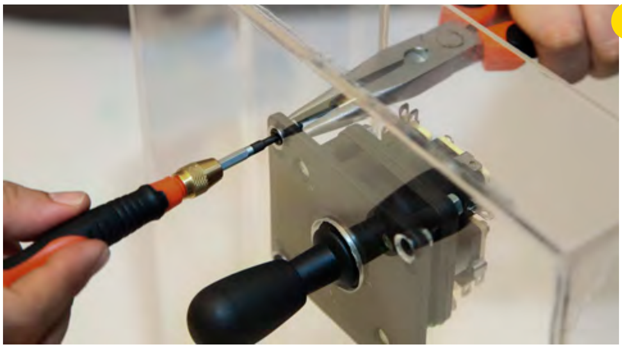
7

Tuşları monte ederken, hafif açıyla yerleştirmeyi unutmayın. Böylece kabloların birbirine girmesini ve diğer bileşenleri engellemesini önlemiş olacaksınız. Bunun haricinde bu yapı, pleksiglas bir arcade kolunda çık şık duruyor; bunu da söylemeliyim (gerçi resimde bazı tuşlar diğerlerine göre daha yamuk ve senkronizasyonu bozuyor ama düzelttim, sıkıntı yok).

Joystick'in altına yerleştirilecek switch'lerin ayaklarını ise çıkarmıyor, büküyoruz. Aslında kesebiliriz de; ancak bu daha zahmetli ve kullanışsız bir yöntem. Resimde gördüğünüz gibi eğdiğimiz switch ayakları, ortadaki Joystick kolunun gayet rahat bir şekilde hareket etmesini sağlıyor. Ayağı bükerken, switch'in plastik gövdesiyle ve diğer switch'lerle çakışmamasına dikkat etmeniz gerekiyor.

8



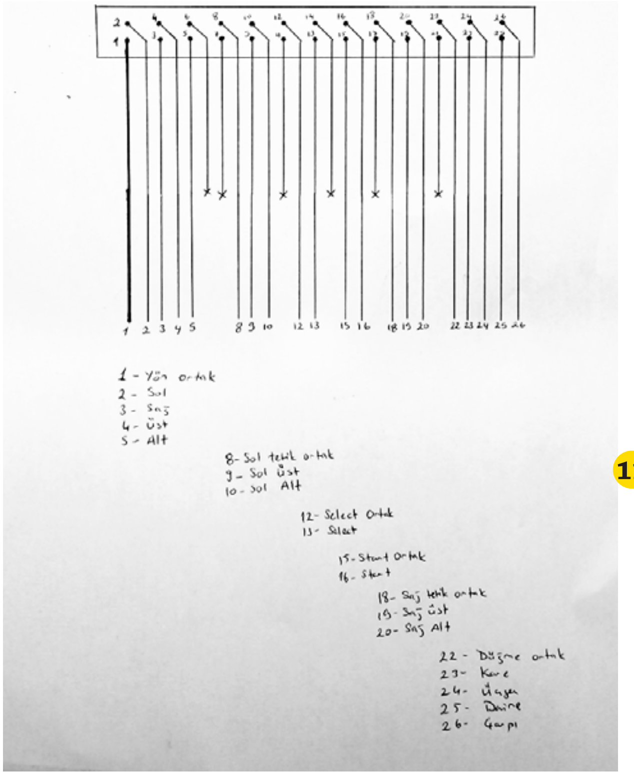


9 **Switch'leri takılan joystick'i** gövdeye monte etmek, eğer gövde pleksiglas ise çok daha kolay olacak. Çünkü önden vidayı sıkarken, arkadan da kargaburunla vida halkasını sabitleme işlemini şekilden şekile girmeden tek bakışta halledebileceğiz. Dört vidayı da böyle taktıktan sonra, arcade kolumuz kabaca hazırlanmış olacak. Ancak işin daha yeni başladığını söylememe gerek yok sanırım, değil mi?

Derli toplu çalışmaya özen gösterin. Soketi yerleştireceğiniz board'un fazlalığını kesin, floppy kablosunu ve kullanacağınız ara kabloları gruplandırın, kablo uçlarını ve malzemeleri hazır tutun ve attığınız/atacağınız adımları bir bir çizin. Çizdiklerinizi de birkaç sefer kontrol etmenizde fayda var. Yaptığınız bir yanlış, pek çok doğruyu götürebilir; o yüzden biraz dikkat ve düzenlilik, size pek çok zaman kazandırabilir.

10

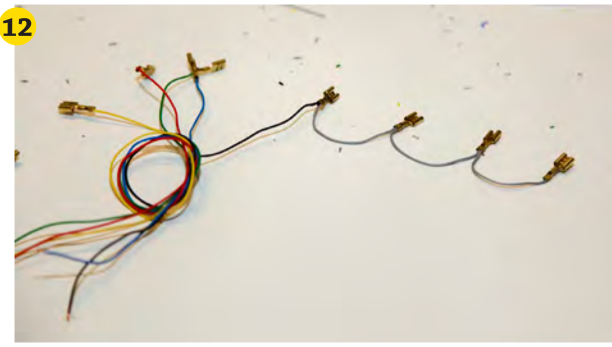


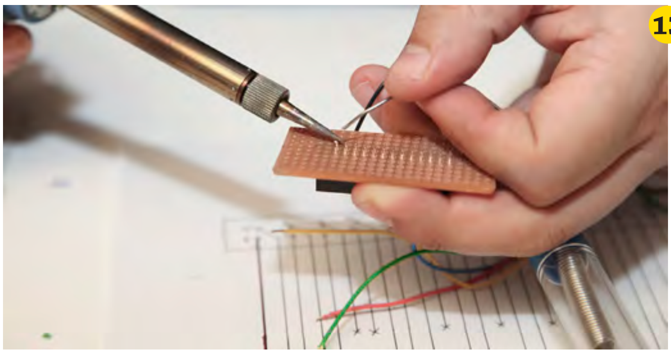


11 **Ozan'ın bir mühendis titizliğiyle** çizdiği bu şema için, soketin arkadan görünüşü diyebiliriz sanırım. Temelde, soket üzerinde hangi pinin hangi kabloya denk geldiğini betimleyen böyle bir çizim, yukarıda da bahsettiğim gibi planlı ve programlı gitmenizi sağlayarak son derece faydalı olacaktır. Bu şekilde kafanız karışmayacak ve montajı çok daha kolay yapabileceksiniz. Yalnız dikkatli olun; eğer kablo renklerini yanlış yazarsanız, bütün çizimi ve planlamayı baştan yapmak zorunda kalabilirsiniz (ki bu da size bolca zaman kaybettirmekle kalmaz, şevkinizin de kırılmasına sebep olabilir). Durduk yere can sıkıntısı sizin anlayacağınız. Nerden mi biliyoruz? Çünkü biz aynı hataya düştük :) Gerçi bu, beynimizin bir süre sonra çalışmayı reddetmesiyle alakalıydı ve bizim için ekstradan geyik konusu oldu. Ama sizde durum böyle olmayabilir, baştan uyaralım.

Ortak uçları, kablo gruplaması yaparken unutmayın. Butonların çalışması için, her grup tuşun bir de ortak ucunun olması gerekiyor; kabloları ona göre ayarlayın ve gruplayın (yan görselde, sağdaki gri kablolar topluluğu ortak uçlar). Board üzerinde ortak uç için lehim yapmanız gereken yeriyse, diğer tuşların veriyollarını takip ederek kendiniz bulmanız gerekiyor (eğer konuya hakim değilseniz, bilen biri gerekebilir).

12





13 **Soket,** butonlar ile ana board arasında birleştirici niteliği taşıyor ve modülerliğin ana elementlerinden. Çizimini yaptığınız şekilde lehimlemeleri gerçekleştirdikten sonra bir sıkıntı yaşamazsınız muhtemelen. Ama dikkati elden bırakmamakta fayda var; yapacağınız en ufak yanlışlık, soketin çöp olmasına neden olabilir.

Biliyor muydunuz?

- Joystick'in dibine, gövdedeki kesit elinizi zedelemesin diye plastikten bir halka yapabileceğinizi,
- Aldığınız oyun kolundaki olası titreşim motorlarını, bağlantıları yaparken sökmeniz gerektiğini,
- Oyun kolunun üzerindeki analogları sökmemeniz gerektiğini (sonra "Karakter niye sağa çekiyor?" demeyin diye söylüyorum),
- Gövdenin kaymaması için altına silikon ayaklar takmanız gerektiğini,
- Fotoğraflarını ve yapım aşamasını gördüğünüz bu arcade kolunun bize 200TL'ye patladığını (tuş+switch = 2'şer TL'den 24TL (iki de yedek ama 4TL indirim yaptılar), joystick = 20TL, oyun kolu = 30TL, pleksiglas gövde = 120TL, diğer giderler = 10TL)

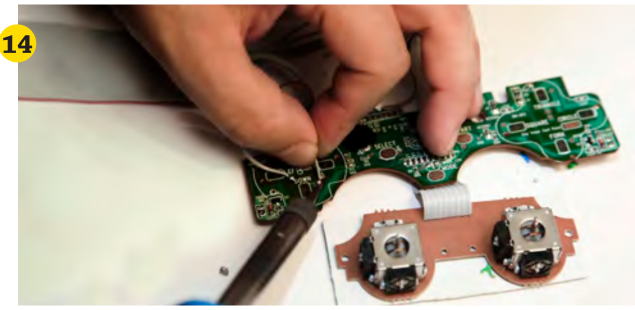
Biliyor muydunuz?

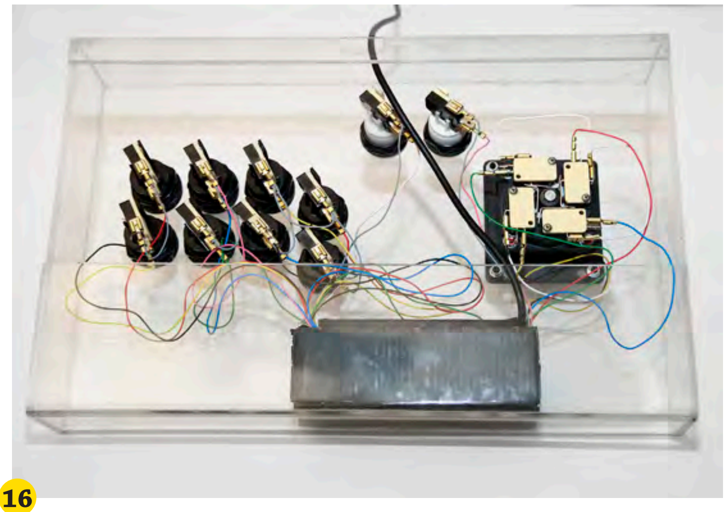
Nereden Almalı?

“Arcade kolu yapıp buna dergide yer verme” fikri, birkaç ay öncesine dayanan bir proje. Girişte çıtlattım, bir daha söyleyeyim; baştan sonra Ozan’ın projesi bu. Ancak birkaç ay önce, Kadıköy’de yaptığımız malzeme aramaları (buton, switch, kollar vs.) boşa çıktığından ertelemek zorunda kaldık. Bu ayın başlarındaysa, şansımızı Karaköy taraflarında denemek istedik ve bu sefer aradığımıza ulaştık. Ancak koskoca Karaköy’de sadece tek bir dükkânda: Safter Elektronik. Stoklarının bol olduğunu da öğrendik neyse ki, sıkıntı çekmezsiniz. Safter Elektronik’i şu adresten bulabilirsiniz efendim: bit.ly/15GCU7E

Floppy kablomuzda grupladığımız kabloları, birer birer ana board üzerine lehimliyoruz. Lehimlerken dikkat etmemiz gereken bir iki şeyden bahsedeceğim şimdi. Öncelikle, kabloları nereye lehimleyeceğinizi önceden belirleyip şemasını çıkartmanız gerekiyor (tekrar tekrar söyleyeceğim bunu, zira en önemli şey). Sonrasında, board üzerinde lehim atacağınız yerleri hafiften kazıyın ve soyduğunuz kabloların ucu ile bu kazıdığınız yeri lehimleyin. Lehim yapmanın püf noktası, havyayı 2 saniyeden fazla süre board üzerinde tutmamaktan geçiyor. Eğer bu süreyi geçirirseniz board’u yakabilir ya da zarar verebilirsiniz; ki bu da olabilecek en kötü senaryo olur. Lehimi fazla kaçırmamak da bir diğer konu; böyle bir durum olursa, fazla lehimi havya ile alıp savurmanız gerekecek.

14



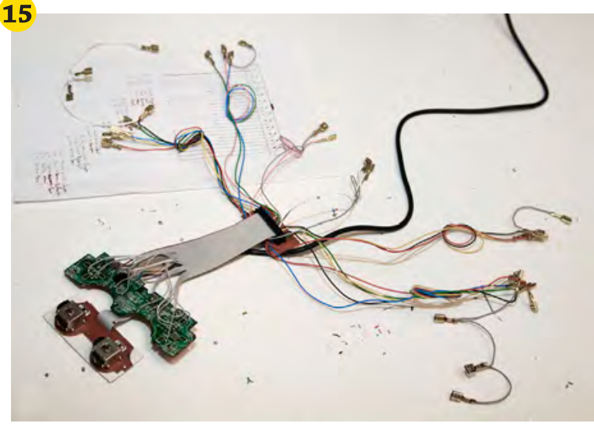


16

Arcade kolumuz bitti sayılır. Pleksiglas olmasından ötürü, başından beri özendiğimiz düzenli görünüm ve sadeliği artırmak adına board için ufak bir de kutu yaptık biz. Bizce hem daha hoş oldu, hem de board’u daha korunaklı bir hâle getirmiş olduk. Ancak yine de, böyle bir şey yapıp yapmamakta özgürsünüz elbette.

Kablolama işlemlerini bitirdiğinizde, ortaya çıkan şey aşağıdaki gibi olmalı arkadaşlar. Ana board’dan gelen floppy kablosu sokete bağlı; sokete bağlı kablolara da, switch’lere takılmak üzere uçlar lehimlenmiş durumda gördüğünüz üzere. Her şey derli toplu ve kolayca sökülüp takılabilir durumda yani. Bundan sonraki işiniz de çok kolay: Kablo uçlarını switch’lere takacak (switch’lerin üzerindeki yönergeleri takip edin); board ve soketi de gövdeye bir şekilde yerleştireceksiniz sadece.

15

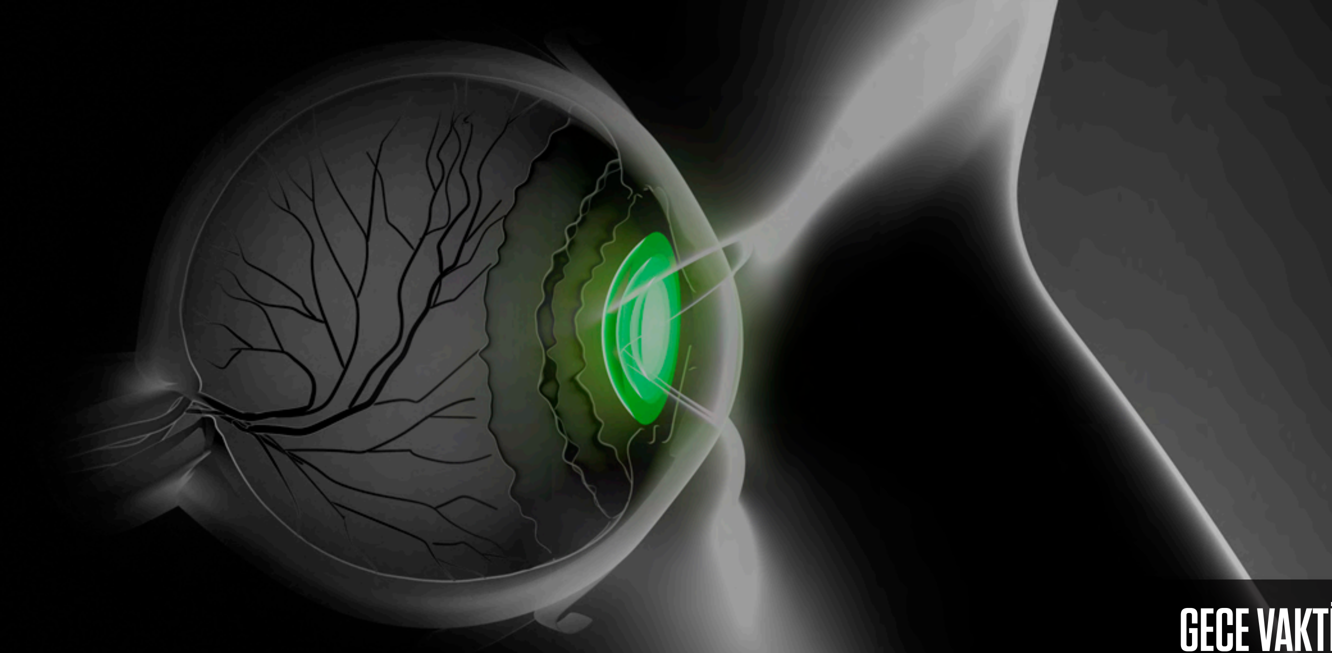




17 **Oyungezer’in çılgın projesi** arcade kolunun “neredeyse” son hâlini önden görüyorsunuz arkadaşlar. Açık olan alt kısmına bir kapak ve içten yerleştirilebilecek ters bir sticker’la tamamen bitmiş ve göz alıcı bir hâle gelecek olan arcade kolumuzu, özellikle Ömer’in elinden bir türlü alamıyoruz efendim. Şahap ise, “Eee, bana ne zaman yapıyoruz bir tane?” diyerek Ozan’ı sıkıştırıyordu son gördüğümde (Ooon numara! - Şahap). Sayesinde saatlerce ofiste kaldık, litrelerce kola; dilimlerce pizza tükettik. Yorulduğumuzda GTA V’i açıp Fame or Shame izledik, gece yarısı zeplinimize atlayıp Los Santos’ta mehtaba çıktık... Kısacası biz bu kolu yaparken çok eğlendik; umuyorum siz de eğlenirsiniz ve tam da istediğiniz gibi bir arcade koluna sahip olursunuz. Kolay gelsin.

GECE GÖRÜŞÜ

Karanlıkta görmeyi sağlayan kalıtımsal yetenekler, sihirli iksirler ve teknolojik cihazlara oyunlardan alışığız. Peki gerçekte işler nasıl yürüyor?



Geceleyin ya da düşük ışık şartları altında etrafı görebilmek faydalı bir niteliktir ve özellikle gizliliğin önem taşıdığı oyunlarda sıkça karşımıza çıkar.

Elder Scrolls serisindeki kedigil Khajiit ırkının kalıtımsal olarak gece görüş yeteneği vardır; Night Eye adlı bu yetenek sayesinde oyuncular kısa süreliğine karanlıkta daha iyi görebilir. Bazen bu yetiyi öğrenmek gerekir; örneğin *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*'taki Auspex gibi disiplinler algıları geliştirir ve gece görüşü de bunun getirilerinden biridir. *The Witcher*'da yaygın olarak kullanılan Cat adlı iksir, ışıktaki daha fazla dalgaboyunun algılanmasını sağlayarak görüşü kuvvetlendirir. Hiçbirinin fayda etmediği yerde teknoloji yardımınıza koşar ve *Splinter Cell* serisinde olduğu gibi gece görüş gözlüğünüzü "ciyuuv" ses efektiyle açarak karanlık bölgelerde düşmanlarınıza karşı avantaj elde edersiniz.

Peki, tüm bunların gerçek dünyadaki karşılığı nedir? Oyunlar, gece görüş yeteneği söz konusu olduğunda ne kadar gerçekçi?

İŞİN ASLI

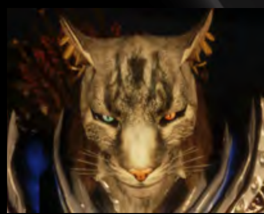
Gece yaşayan ve avlanan (noktürnal) hayvanların karanlık ortamlarda yolunu ve avını bulabilmesi elbette gayet doğal bir durum. Fazla dışarı çıkmamıza gerek yok: Evinde kedi-köpek barındıranlar, geceleri gözlerinin nasıl parladığını iyi bilir. Bunun nedeni bu hayvanların gözlerinde, retinanın hemen ardında bulunan *tapetum lucidum* katmanıdır. İnsan gözünde bulunmayan bu katman görünür ışığı retinadan geri yansıtarak fotoreseptörler tarafından algılanan ışık miktarını artırır ve dolayısıyla karanlıkta daha iyi görüş sağlar.

Gerçek dünyada sihirli iksirler yok ama örneğin havuç yiyenlerin daha iyi gördüğünü duymuş olmalısınız. Havuç iyi bir A vitamini ve beta-karoten kaynağıdır, gözlerinizin sağlıklı kalmasına yardım eder. Fakat gerçek şu ki size insanüstü görüş yeteneği kazandırmaz. Bu söylentiyi II. Dünya Savaşı sırasında savaş uçaklarını tespit etmeye yarayan radar teknolojisinin Almanlar tarafından fark edilmesini istemeyen İngilizler bilinçli olarak ortaya atmıştır.

Teknolojik ürünler söz konusu olduğunda duvarların ardını görme, renkler, parlayan insanlar, "ciyuuv" ses efekti ve benzeri konularda oynanabilirliği artırmak adına bazen biraz gerçekten sapsa da oyunlar kabul edilebilir ölçüde gerçekçi diyebiliriz.

İlk örnekleri 1930'lu yıllarda geliştirilen gece görüş cihazları günümüzde çok daha kaliteli görüntü veriyor ve değişen koşullara hızla uyum sağlayabiliyor. Son teknoloji ürünü cihazlar, Güneş ve diğer yıldızların yaydığı, doğrudan gelen veya Ay'dan yansıyan fotonları alıp elektronlara dönüştüren, binlerce kat çoğaltıp yoğunlaştıran, ardından tekrar fotonlara dönüştüren birer düzenek olarak özetlenebilir. Aktif kızılötesi olarak sınıflandırılan eski teknoloji ürünler aynı zamanda birer ışık kaynağıydı. Bu ışık çıplak gözle görülmese de kızılötesine duyarlı cihazlar tarafından tespit edilebildiği için günümüzde savaş alanında kullanmak artık pek akıl kârı değil. **-Eren**

GECE VAKTİ OYNAYANLAR



The Elder Scrolls V: Skyrim
Bir Khajiit miyav dedi...



Vampire: The Masquerade
Kan görmeye dayanamıyorum!



Splinter Cell serisi
Üç gözlü insan, Sam Fisher.

Nokia Asha 501

Fiyat-Performans Kötüsü

Hep derler ya "telefonla arama yapabiliyorsan, mesaj atabiliyorsan yeterli" diye. Baştan söylüyorum, işte o telefon bu telefon. Ben artık bunun pek yeterli olduğunu düşünmüyorum, ama yine de konunun bütçe olduğunu da düşünmek gerekiyor. Nokia da bunu düşünüp ekonomik bir giriş seviyesi telefonu yapmayı hedefleyerek Asha serisini bizlerle buluşturdu. Ailenin son üyesi olan 501, öncelikle ergonomik ve şirin mi şirin yapısı ile dikkat çekiyor. Kaliteli malzemesi, uzun şarj ömrü ve çift SIM kart desteği de artılarından. Ama bu telefon bir akıllı telefon değil. 3G'sinin olmaması en büyük eksisi. Buna kalitesiz kamerası, yazılım hataları gibi sorunlar da eklenince normalde yarısı fiyatına satılması gereken bir telefon için bu kadar para vermeye değmez gibi görünüyor. Üstelik "arama yapayım, mesaj çekeyim, başka bir şey istemez" diyenlerdenseniz bile. -**Pozan**



SJ1000 Action Cam

SADECE 79$'A YÜKSEK PERFORMANS



Eli yüzü düzgün aksiyon kameraları epey pahalı bildiğiniz üzere. Peki ya ucuz, yüksek performanslı ve bol aksesuarlı SJ1000'e ne dersiniz?

Donanımhaber sayesinde keşfettiğimiz SJ1000, fiyat/performans ismini sonuna kadar hak eden bir ürün. 30fps'de 1080p, 60fps'de 720p video kaydı yapabilen kamera, HDR video kayıt desteğine de sahip ve 12MP fotoğraf çekebiliyor. HDMI çıkışı, 64GB kart desteği, 140 derece geniş görüş açısı, hareket algılama ve ivme sensörü, güvenlik/araç/web kamera modları ve 30 metre su geçirmezlik özelliği de cabası (ama kutudan çıkan su geçirmezlik kabıyla).

Kameranın bir diğer güzel yanı da, kutunun içerisinden çıkan yığınla aksesuar ve montaj aparatı. 79$'lık fiyat etiketine sahip olan SJ1000, şu adresten satın alınabilir: *bit.ly/16svRQC*

Sony NWZ-B172 Walkman



UCUZ, GÜZEL, KALİTELİ, BOL ÖZELLİKLİ

Sony'nin efsanevi Walkman'i, iPod'a yenik düşmüş olabilir. Ancak bu, markanın hâlâ gayet güzel ve keyifli ürünler çıkardığı gerçeğini değiştirmiyor. Misal, NWZ-B172.

Altın, turkuvaz, kırmızı, pembe ve siyah olmak üzere toplan 5 renge sahip olan NWZ-B172, tek tuşla daha güçlü bass, 3 dakikalık şarjla 90 dakika çalma süresi ve giysiye tutturma gibi özelliklere sahip. 2GB hafıza, USB'den direkt olarak bağlanabilme, ekolayzır ve 3 satır LCD ekrana sahip olan Walkman, 28gr ve 70 dakika şarjla 18 saatlik dinleme süresi sunuyor (MP3, 128kbps).

Radyosuz versiyonu 79TL gibi bir fiyata satılan ürün hakkında daha fazla bilgi almak için şu adresi ziyaret edebilirsiniz: *bit.ly/14HGJqf*

Ucuza Sistem Güncelleme Tavsiyeleri

ANAKARTIMIZIN SINIRLARINI ZORLAYALIM

Eski bir sistemimiz var ve toptan değiştirecek gücümüz yok... O zaman yapacağımız tek bir şey var: Sistemimizin, daha doğrusu anakartımızın suyunu çıkarmak!

Öncelikle sistemimizi iyi tanımamız lâzım. Anakartımızda çok daha güçlüsünü kullanabilecekken giriş seviyesi bir işlemcimiz vardır belki mesela. Ya da 16GB bellek takabilmemize rağmen sadece 4GB bellek kullanabiliyoruzdur. İlk olarak bu tür boşlukları bulmamız gerekiyor.

Sistemimiz 5-6 senelikse, birinci el işlemcilere yönelmemiz pek olası olmaz. O yüzden ikinci ele bakacağız. Anakartımızda kullanabileceğimiz en güçlü işlemcilerden bir liste çıkarıp, ikinci el alıp satan ve dükkân garantisi veren bilgisayarcılara yöneleceğiz (İstanbul için Kadıköy ve Mecidiyeköy'de bulabilirsiniz bu tür yerleri). Elimizdeki işlemciyi satıp, pazarlığımızı yapıp uygun fiyata işlemcimizi kapacağız.

Aynı işlemi adım adım belleklerimiz için de yapacağız ve en uygun belleği belirleyeceğiz. Herhangi bir uyumsuzluk olmaması için, konuya hakim değilseniz gittiğiniz yerde sisteminizi çalışır görmenizi öneririm.

Bu ay bunları hallettik... Gelecek aya da uygun fiyatlı bir ekran kartı ve SSD ile karşınızdayız.

Tek Tıkla Sistem Hızlandırmaca

BEDAVAYA SİSTEMİMİZİ HIZLANDIRIYORUZ!

Madem ucuzcuyuz, hiç para harcamadan ve tek tıkla sistemimizi hızlandırıyoruz. Nasıl mı?

Razer Game Booster

Razer Game Booster oyun dosyalarını defrag edebilen, gerçek zamanlı sıcaklık takibi ile fan hızı yapabilen ve sürücü güncellemelerini denetleyebilen bir yazılım.

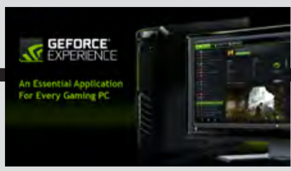
Bunların haricinde RGB ile oyun içi FPS değerlerine bakabiliyor, video kaydı ya da ekran görüntüsü alabiliyoruz. Ancak bizi ilgilendiren asıl yönü, "CTRL + ALT + B" tuş kombinasyonuyla arka planda çalışan tüm gereksiz program ve servisleri kapatarak belleğimizi rahatlatması.

Razer Game Booster'ın bir diğer özelliği de, tamamen bedava olması elbette. Şuradan indirebilirsiniz: *bit.ly/bHk0ca*



NVIDIA GeForce Experience

NVIDIA GeForce Experience programı, özellikle de orta/alt sınıf bir GeForce'a sahip olanlar için şaşırtıcı sonuçlar doğurabiliyor.



NVIDIA bir oyunu alıyor, binlerce farklı sistemde deniyor ve sonuçları buluta yüklüyor. Söz konusu oyunu bilgisayarınıza kurduğunuzda bunu algılayan yazılım, "Optimize Et" tuşuna bastığınızda en uygun ayarları indirip uyguluyor. Ve tahmin edemeyeceğiniz performans farkları doğurabiliyor bu tek tık.

Yazılımı şu adresten indirip hemen kullanabilirsiniz. Tabi ekran kartınız ve oyununuz GeForce Experience'ı destekliyorsa. *bit.ly/15TZwQb*



CRT TEKNOLOJİSİ NASIL ÇALIŞIR?

YAŞASIN TİTREK, TOMBİK EKRANLAR!

Bugün oynadığımız tüm oyunları, izlediğimiz tüm filmleri bize ulaştıran ekranlarımızın atası olan CRT'nin (Katot Işınlı Tüp) temeli 1897 yılında Ferdinand Braun tarafından atıldı. Yakın bir geçmişe kadar evlerimizin demirbaş eşyası olan siyah beyaz CRT ekranların nasıl çalıştığını bilmek sizin de ilginizi çeker diye düşündük. O nedenle bu ay DATA'da bu ekranların çalışma prensibini yazdık. **-Selim**

KATOT Monitörün içinde ince bir tel olarak yer alan katot, anotla arasında olan gerilim farkından dolayı ısınır. Isınan telden çıkan elektronlar havasız tüpte dolaşması için serbest bırakılır.

BOĞUM Eksi yükle kaplı boğum adındaki bu metal parçası, katottan çıkan elektronların sayısını değiştirerek ekrandaki parlaklığın istediğimiz seviyede olmasını sağlar.

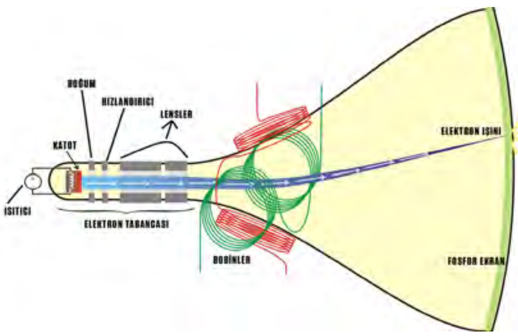
HIZLANDIRICI Hızlandırıcı ismindeki artı yüklü bu parça, elektronları toplayıp lenslere doğru fırlatır.

LENSLER İki farklı gerilime sahip lenslerden oluşan ve elektronları odaklayıp demet haline getiren bu metallerde önce düşük gerilimli lens boşlukta uçuşan elektronları yakalar ve ikinci lense yollar. İkinci lens ise gelen elektron demetini hızlı bir şekilde ekrana doğru yollar. Bu lensin gerilimi ne kadar yüksekse fırlatılan elektron demetinin hızı o kadar fazla olur.

ELEKTRON TABANCASI Elektron tabancası, elektron ışınlarının oluşturulduğu ve ekrana doğru fırlatıldığı yerdir.

SAPTIRMA BOBİNLERİ Elektron tabancasından çıkan ışın demetlerini ekranda istenilen taraflara yönlendirmek için saptırma bobinleri kullanılır.

FOSFOR EKRAN Görüntünün oluştuğu yerin; yani ekranın iç tarafı, gelen elektron demetlerini emen ve tekrar yayan fosfor maddesiyle kaplıdır. Elektron ışınlarının ekranın her yerinde noktalar (pixel) halinde bulunan fosfora çarpmasıyla noktalar parlar ve her ekran satırının tek tek taranmasıyla (Hertz) görüntü oluşur.

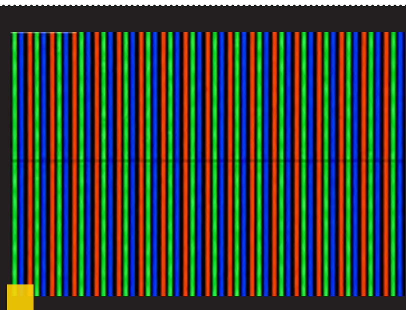


Karl Ferdinand Braun Kimdir?

CRT'NİN BABASI



CRT teknolojisinin arkasındaki isim olan Alman fizikçi Karl Ferdinand Braun, telsiz telgraf üzerine yaptığı çalışmalarla da hem Nobel ödülüne layık görülmüş; hem de radyonun gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. Kısacası Ferdinand Braun'un izlerini, hayatımıza girmiş pek çok üründe görmek mümkündür. Almanca ve Japonca'da, CRT teknolojisinin "Braun Tüpü" olarak adlandırılmış olması da bu nedendendir; ustaya bir saygı duruşudur.



PEKİ YA RENKLİ CRT'LER?

SİYAH BEYAZ CRT'LER İLE, RENKLİ CRT'LERİN FARKI NE?

Renkli CRT ekranlarda kırmızı, yeşil ve mavi (RGB) renkte ışın yollayabilen üç tane elektron tabancası bulunur. Bu üç rengin yüzdesel birleşiminden doğadaki tüm renklerin elde edilebildiğini biliyorsunuz.
Bu ekranların sahip olduğu bir diğer şey de, "Gölge Maskesi" ya da "Trinitron" gibi renklerin doğru gösterilmesini sağlayan bileşenlerdir. Buraya ekstra bir not olarak düşelim: Trinitron ("Aperture Grill olarak da bilinir), Sony'nin 1960'larda geliştirdiği bir teknolojidir ve ekrana daha çok ışığın ulaşmasına izin verdiğinden daha parlak ve keskin bir görüntü sunar. Yukarıdaki görsel, Trinitron teknolojisini kullanan bir CRT ekrandan alınmıştır; gölge maskesi kullanan CRT'lerin yolladığı ışınlar, Trinitron'dan farklı olarak noktalar hâlinde ekrana yansır.
Kısacası renk üretimi ve doğruluğunu sağlama, renkli CRT ekranları siyah beyazlardan ayıran en büyük farktır.

ASUS ROG CORNER

BURASI OYUNCU CUMHURİYETİ!

REPUBLIC OF GAMERS

Asus GeForce GTX 780 DirectCU II OC

TÜM OYUNLARI DİZE GETİREN BİR CANAVAR

Bu ayki RoG Corner'da, Asus'tan gelen iki güzel canavarı ağırlıyoruz. İlk canavarımız bir ekran kartı: Asus GeForce GTX 790 DirectCU II.

Bu iki güzel ürünün ilki, kalbinde NVIDIA'nın en güçlü ve güncel GPU'larından birini taşıyan Asus GeForce GTX 780 DirectCU II OC. 889MHz'lik CPU saat hızı, boost modda otomatik olarak 941MHz'e çıkıyor. 3GB'lık GDDR5 belleğe ve 384-bit bellek veriyoluna sahip ekran kartı, DirectCU II soğutucusuyla hem görsel açıdan, hem de soğutma açısından oldukça başarılı.

Son olarak 28,7 x 14,73 x 4,06cm boyutlara sahip olan kartın, dünya genelinde yapılan incelemelerde 20'ye yakın ödül aldığını söylemek gerekiyor. Asus GeForce GTX 780, tüm bunların yanı sıra Digi+ VRM dijital voltaj kontrolü ve dayanıklı Super Alloy Power bileşenler ile desteklenen 10 fazlı güç dağıtımına sahip. Ayrıntılı teknik özellikler için, şu adresi ziyaret edebilirsiniz: bit.ly/1eYd9DF

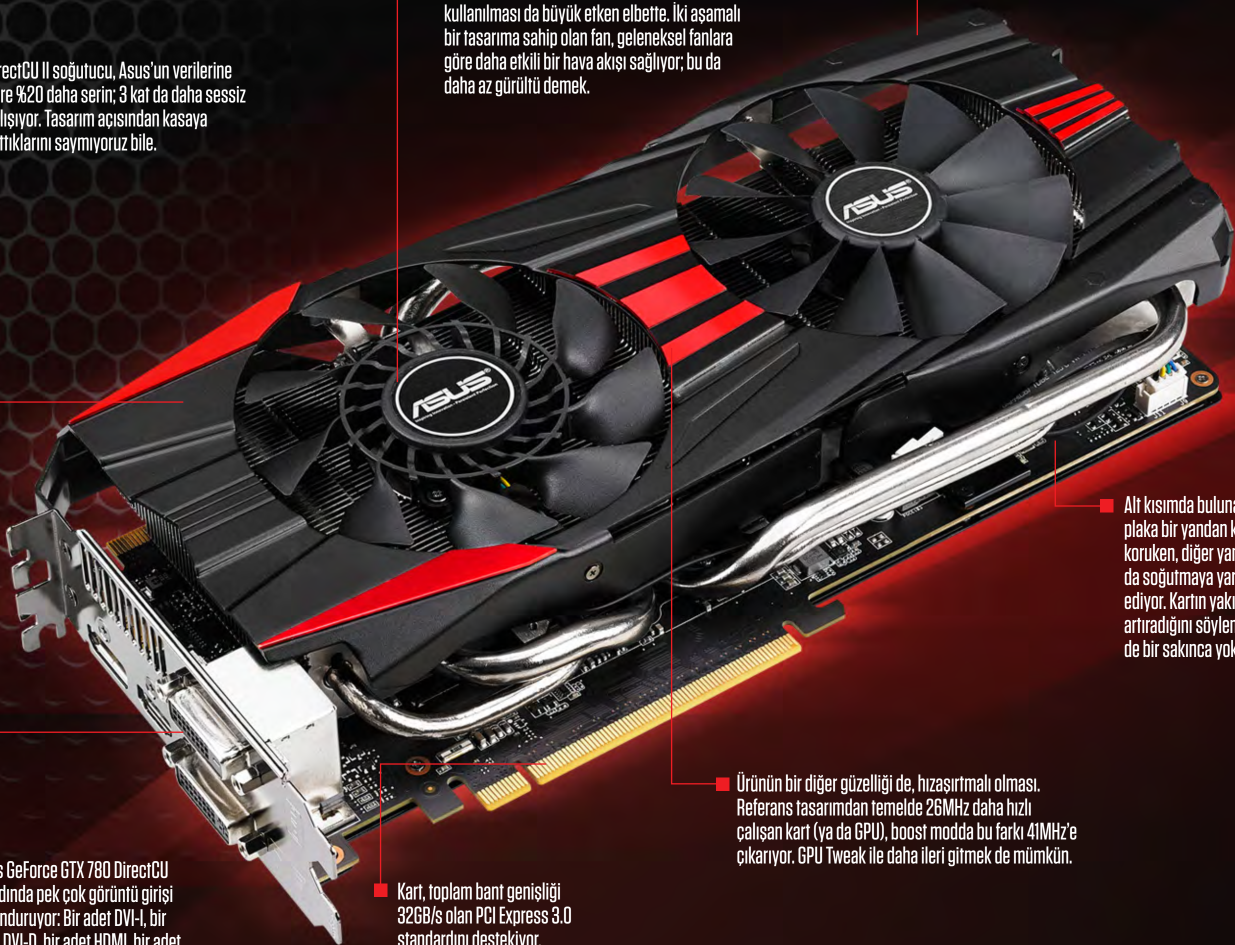
3DMark Benchmark Skoru

Test	Skor
FireStrike	8572
FireStrike Extreme	4405

Performans arttıkça güç tüketimi de artıyor kuşkusuz. Asus'un bu canavarı, 300W ekstra güç sağlayabilen 6+8 pinlik güç girişi kullanıyor. Güç kaynağınız buna hazır mı?

Kartın daha serin çalışmasında, CoolTech fanın kullanılması da büyük etken elbette. İki aşamalı bir tasarıma sahip olan fan, geleneksel fanlara göre daha etkili bir hava akışı sağlıyor; bu da daha az gürültü demek.

DirectCU II soğutucu, Asus'un verilerine göre %20 daha serin; 3 kat da daha sessiz çalışıyor. Tasarım açısından kasaya kattıklarını saymıyoruz bile.



Alt kısımda bulunan metal plaka bir yandan kartı koruken, diğer yandan da soğutmaya yardım ediyor. Kartın yakışıklılığını artıradığını söylememizde de bir sakınca yok sanırız.

Ürünün bir diğer güzelliği de, hızaşırtmalı olması. Referans tasarımdan temelde 26MHz daha hızlı çalışan kart (ya da GPU), boost modda bu farkı 41MHz'e çıkarıyor. GPU Tweak ile daha ileri gitmek de mümkün.

Asus GeForce GTX 780 DirectCU II, ardında pek çok görüntü girişi bulunduruyor: Bir adet DVI-I, bir adet DVI-D, bir adet HDMI, bir adet de Display Port (biri mutlaka siz ve monitörünüz için).

Kart, toplam bant genişliği 32GB/s olan PCI Express 3.0 standardını destekiyor.

Asus Maximus VI Extreme

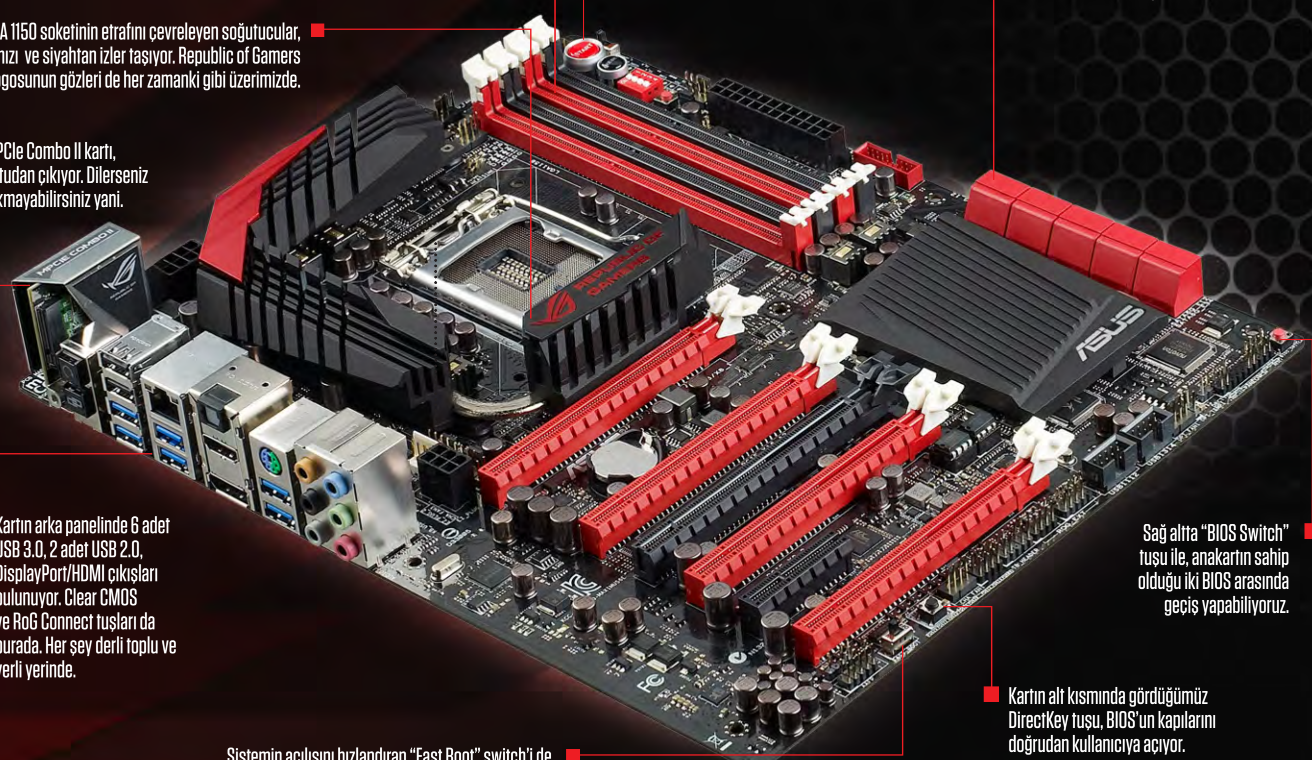
SINIRLARIN ÖTESİNE ÇOKTAN GEÇMİŞ BİR EFSANE!

Asus, RoG serisinde sınırları zorlamaya her zamanki gibi devam ediyor. Şu ana kadar elimize geçen en gelişmiş ve yırtıcı oyuncu anakartına, Asus Maximus VI Extreme'e merhaba deyin.

Intel'in 4. nesil Core işlemcilerini destekleyen Maximus IV Extreme, buna paralel olarak Z87 çipseti ve LGA 1150 soketine sahip. Bunun haricinde birinci sınıf kaliteye sahip bileşenlerle üst düzey bir güç yönetimi sağlayan anakart (Extreme Engine Digi+ III), 4 yollu NVIDIA SLI / AMD CrossFireX desteğine de sahip. Tek tuşla daha iyi performans, verimlilik, soğutma ve daha az gürültü sunan Dual Intelligent Processors 4, oyun ve multimedya gibi farklı senaryolar için sistemi optimize ediyor.

Tüm bunların yanı sıra kutudan çıkan mPCIe Combo II kartı, bilgisayara 802.11ac/BT 4.0 kablosuz bağlantılarıyla birlikte bir de NGFF SSD'ler için de yuva kazandırıyor. Geliştirilmiş UEFI BIOS, SSD'deki verileri tümüyle silebilen SSD Secure Erase, sistem belleğini geçici depoya dönüştüren RoG RAMDisk, anakarta tümüyle hakim olmamızı sağlayan Ai Suite III ve standart USB 3.0'a orranla %170 daha hızlı aktarım sunan USB 3.0 Boost da, kartın sahip olduğu diğer özellikler arasında yer alıyor.

Daha fazla bigi için şu adresi ziyaret edebilirsiniz: bit.ly/15kWAh4



OC Panel

ASUS'UN HIZAŞIRTMACILARA HEDİYESİ

Asus Maximus VI Extreme'in kutusundan çıkan bu panel, 2,6"lik bir ekrana sahip ve kasanın 5.25 yuvasına yerleştirilerek "Normal" modda ya da masa üzerinde "Extreme" modda kullanılabiliyor.

OC Panel'i kullanarak gerçek zamanlı olarak hızaşırtma ve fan ayarı yapmak; sistemi (voltaj değerleri, sıcaklık vs.) takip etmek mümkün. İşlemciye tek tuşla hızaşırtma yapılmasını sağlayan panel, "Turbo", "Standart" ya da "Silent (sessiz) seçenekleri arasında tercih yapmamızı da sağlıyor. VGA Hotwire desteğine de sahip kendisi. Yani OC Panel ile, destekleyen ekran kartımıza da müdahalede bulunabiliyoruz. Tüm bunların yanında, "Slow Mode" ve "Pause" gibi özellikler de hızaşırtmacıların işini kolaylaştıracak diğer özellikler arasında yer alıyor.

Asus RoG OC Panel ilgili ayrıntılı bilgi için şu sayfayı ziyaret edebilirsiniz: bit.ly/15kWAh4



www.asus.com.tr



HAYALET GEMİ

Sarp Kürkcü
sarp@oyungezer.com.tr

Bir zar attım, 50'den yüksek gelirse...

Ben daha ilkokul çağındayken herkesin söylemeyi çok sevdiği bir söz vardı, "*Herkes kapısının önünü temizlese...*" diye başlayan. Büyüdükçe bu sözün ne kadar anlamsız olduğunu anlıyor insan. Kamusal alanlar üvey evlat çünkü. Oralar mistik bir şekilde kendi kendilerine temizleniyor herhalde. Neyse, bu metaforun mantık dışı taraflarına takılmayıp devam edelim.

Bu "modern" dediğimiz dünyanın alışkanlıklarına kendimizi kaptırdıkça, aslında her yeni günde kapımızın önünden daha fazla uzaklaşıyoruz. Evet, mecazi olarak konuşuyorum çünkü vizeler yüzünden gerçekte pek de bir yere kımıldadığımız yok. Ama dertler, tasalar, günlük rutinler, politikalar, protestolar gibi konularda aklımız hep uzaklarda. Kuzey Afrika'yı okuyoruz sabahları, ardından gözümüz Orta Asya'ya kayıyor. Öğleden sonra derdimiz ABD, onların günü öğle tatiline doğru ilerlerken odağımız başka yerler oluyor.

Cahilin mutluluğunu kıskanıyor gibi görünsek de, aslında omuzlardaki bilgi yükünden dolayı kendimizi büyük görürüz.

Kabul, elimizde müthiş bir erişim şansı var. Tabii herkesin eşit şartlarda sahip olduğu bir "şans" değil bu (aynı şekilde istediğimizde masamıza gerçekten "şeffaf" olan bir bardak su da koyabiliyoruz ki, bu başka bir konu başlığı). Öte yandan farkındalığımızın artmış olmasını bir meziyet, bir başarı olarak kabul ediyoruz. "**Büyük Plan**"ı anlamaya yaklaştığımızı, bunun hakkında söz söyleyebilir olduğumuzu düşünüyoruz. Bağlantıları kuruyor, gizleri açığa çıkarıyoruz.

Soru sormamız gerekiyor sürekli. Çünkü bu bilinçli, temel ihtiyaç noktasını aşmış bireyin gayrıresmi bir sorumluluğu. Başka ülkelerin sosyopolitik sallantılarını değerlendirmeli, farklı DNA'da olan canlıların sorun ve zaaflarını masaya yatırmalıyız. Tüm bunların yanında, bir de bizi tanımlayan en önemli kavramlardan biri olan kariyerimize odaklanmalıyız. Çünkü toplumun parçası olmak demek, nihayetinde işin ehli olmak demek.

Bu iş böyle uzadıkça uzuyor. Ama kol mesafesinde olan konularda ahkâm kesecek seviyeye geldiğimiz oranda kişisel konulardan kaçıyoruz. Yani "kapımızın önü"nden uzaklaşıyoruz sürekli. Bunu alıp ister teknolojiye, ister insan ilişkilerinin azalmasına, ister başka bir şeya bağlayın. Ama neye bağlarsanız bağlayın, bu seçim şansınız olmadığı anlamına gelmiyor.

Bir noktada böyle olmayı seçiyorsunuz.

Böyle olmayı seçiyoruz.

Çok kullanılan başka bir söz daha vardır; "*Cehalet mutluluktur*" diye. Farkında olmayız genelde ama bu laf sadece bir saptama değil, biraz da küçümseme barındırır içinde. Çünkü cahilin mutluluğunu kıskanıyor gibi görünsek de, aslında omuzlardaki bilgi yükünden dolayı kendimizi büyük görürüz.

Oysa ne Kuzey Afrika bizim başımıza ne geldiğine bakar, ne dünyanın kalan bölümleri bizim durumumuzla ilgilenir. Yine de daha bir üstün, daha bir elit, daha bir "kültürlü", daha bir "modern" insan olmanın yolunun bunu da bilmekten geçtiğine inanırız.

Bu esnada burnumuzun dibinden bizi sevenler, bizi el üstünde tutanlar, gözlerimizin içine bakıp hatırımızı soranlar, bize gerçekten değer verenler geçip gider. Kimisine "iş" deriz, kimisine "Ortadoğu'da özgürleştirme yalanı" diye dert anlatırız, kimisine oturup sanatın devlet teşvikine ne kadar ihtiyacı olduğunu açıklarız. İnternetten alınabilecek paket bilgileri dağıtmayı kişisel ve özel olanları konuşmaya tercih ederiz.

Bu sayfadaki her şeyi az çok biliyoruz hepimiz zaten. Mühim olan noktaları nasıl birleştirmek istediğimize karar vermek. Onu yaptıktan sonra, o hep bahsedilen "mutlak huzur"a daha bir yaklaşıyorsunuz. Tabii bir Ferrari bulup satabilirsiniz de. Ben denemedim, ama işe yaradığını söyleyenler var.





KÖR SAATÇİ

Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Kızıl kar

…Petrov ve Yulia yaklaşık dört saattir yürüyorlardı. Bastıran şiddetli tipi adımlarını sıklaştırmalarını engelliyordu. Görüş mesafesi sıfıra inmişti. Soğukla baş etmek giderek daha da zorlaşıyordu. *"Burası beyaz bir cehennem"* diye bağırdı Yulia. *"Evet, ilacı da konyak"* diye karşılık verdi Petrov. Ağızlarından çıkan sesler tipinin uğultusuyla uçup gidiyordu. *"Şurada kamp yapabiliriz"* diye ilerideki bodur ağaçların girişini daralttığı eski taş ocağının girişini gösterdi. Yaşlı Petrov buraları bildiğini her hareketiyle belli ediyordu.

25 Şubat 1959

Uzun zamandır içtiği tütün, sesini iyice boğuklaştırmıştı. Sık sakalının ardından, görünmeyen dudaklarını kıpırdatmadan konuşuyordu sanki. Yıllarca yaşadığı her şey adeta sesini ehlileştirmişti. Ağzını her açtığında bilgelik üflüyor gibi bir hali vardı: *"Bir haftadan uzun süredir onları arıyoruz. Gidebilecekleri, kaçabilecekleri tüm deliklere baktık. Bence iki gün daha onlardan haber alamazsak ailelerini arayıp onları daha fazla merak etmemelerini, uygun bir cenaze töreni düzenlemelerini söylesek iyi olacak."*

Eğer buralarda yürüyeceksen, sırtında bir av tüfeğinden fazlası olmalı. Karşına ne çıkacağını bilemezsin.

"Umudunu kaybettiğini mi söylüyorsun bana?" diye ortada yaktıkları ateşin parlattığı yeşil gözlerini açarak sordu Yulia…

"Sen nerede olduğunun farkında değilsin galiba" diyerek alaycı bir gülümseme takındı Petrov. *"Birkaç saat evvel, iki gün önce sana haritada anlattığım yere girdik."*

"Kholat Syakhl!" dedi Yulia gözlerini daha da açarak… *"Anlattıkların bir peri masalından ibaret olsa da, beni korkutmaya yetti… Özellikle de dışarıda şu lanet olası tipi uğuldarken. Burada ikimizden başka sadece ayılar olmalı."*

"Emin ol" dedi Petrov, gözlerini boşluğa dikerek: *"Burada ayılar bile yalnız gezmez. Mansiler buraya Ölülerin Dağı der. Eğer buralarda yürüyeceksen, sırtında bir av tüfeğinden fazlası olmalı. Karşına ne çıkacağını bilemezsin"* diyerek konyak şişesinden okkalı bir fırt daha çekti…

4 Mayıs 1959

"Dili! Dili nerede!? Lanet olsun" diye bağırdı Yulia.

26 Şubat tarihinde kayıp dağcıların kamp yerini bulmuşlardı ancak kurdukları çadıra dışarıdan gelmiş herhangi bir darbe izi yoktu. Çadırları içeriden yırtılmıştı. Belli ki acele ve panikle çadırdan kaçmak istemişlerdi. Çadırdan kaçanlara ait olduğunu düşündükleri ilk beş ceset de çıplaktı ve vücutlarında ölümcül bir darbe izi yoktu… Görünüşe bakılırsa hipotermiden ölmüşlerdi. Fakat ne bir mücadele izi, ne de başka herhangi bir iz vardı. Dondurucu soğukta çadırlarını yırtarak ormana doğru koşmuşlar ve ölmüşlerdi.

Petrov, batı tarafından gelen arama ekibinin diğer üyeleriyle bir şeyler konuşuyordu. Buldukları bu kadın cesedi altıncıydı. İlk cesetleri bulmalarının üzerinden iki aydan biraz uzun bir süre geçtikten sonra, bir nehir yatağında kamp grubunun diğer üyelerini bulmuşlardı. Üç tanesinin göğüs kafesinde, diğerinin kafasında ölümcül darbe izleri vardı. Fakat yine, bu şiddetli darbelerin hiçbiri dışarıdan gelmiş gibi görünmüyordu. Cesetlerin tümü de içeriden uygulanmış bir baskı sonucu dışarı patlamış gibiydi. Yulia'nın başında durduğu kadının dili de yerinde değildi. Kopmuş denemezdi… Zavallı kadına sanki cerrahi bir müdahale uygulanmıştı.

"Bunlar vahşi hayvan işi değil!" diye bağırdı Petrov. *"Peki, bu insanları bu hale getiren ne?!"* diye titreyen sesiyle bağırdı Yulia.

Hava sakindi ama akan nehrin gürültüsü havadaki gerginliği artırıyordu. Petrov aniden gözlerini kısıp merakla ileri doğru baktı ve hızla birkaç adım ileri attı. *"Bizi izliyorlar"* dedi. Yulia ve ekibin diğer iki üyesi de merakla Petrov'un baktığı yere doğru diktiler gözlerini. Gökyüzünün karanlığa meylettiği ormanlara doğru kendilerini izleyen gölgeleri fark ettiler...



PIXEL

ÇOK YAŞA RETRO!



EMRE SUMER
twitter.com/knighTeen_87

BU AY RETRO İÇİN NE YAPTIN?

- İzlemediysen mutlaka **Wreck-It Ralph**'i izle
- Dostlarla çatlayana kadar **King of Fighters 98 UM** oyna
- Aynı dostlarla **split-screen** bir şeyler oyna, neleri kaçırdığını gör

Eskiden olup da şimdi bulamadığımız bir şeyler var bugünün dünyasında. Film sektörü olsun, oyun sektörü olsun, artık yeni fikirler üretemiyor, ürettiklerini de beğenmiyoruz. Hollywood falan fikirleri tüketti, eski film serilerinin onlarca yıl sonra devam filmleri çekiliyor, hatta seneye Robocop bile izleyeceğiz. Hâlâ zamanında İngilizcesi çıkmamış oyunların çeviri yamalarını bekliyoruz. Retro oyunların reboot'ları, HD'leri ardı ardına geliyor. Bitpazarında nur sağanağı var adeta. Hani ne oldu o demode kavramına? Şu geçen ay boyunca da Suikoden Card Stories, Genso Suikogaiden, Sin & Punisment gibi pek çok oyunun retro oyuncular tarafından uzun yıllardır hasretle beklenen İngilizce çeviri yamaları yayınlandı amatör ekipler tarafından. Firmaların, yüzlerce kişilik ekiplerin burun kıvırdığı işleri bu çocuklar evlerinde kendi başlarına başarıp ortak bir dil üzerinden buluşmamızı sağladılar. Ben bile Policenauts'la daha geçen ay bir fan çevirisi sayesinde tanıştım.

Sanırım sadece oyun ahalisi olarak değil, memleketçe de aslında bir zamanlar konuştuğumuz ortak dili kaybettik. Daha da kötüsü istesek aynı dili tekrar konuşabileceğiz. Tek gereken sadece biraz çaba, biraz da zaman. Çok mu şey bekliyoruz birbirimizden?

İnanın o kaybettiğimiz şeyin ne olduğunu gerçekten bir anlayabilirsek hepimiz rahatlayacağız. Yoksa ne diye yabancılaşalım bu kadar birbirimize? Utanmadan kutuplaşalım? Zamanında beraber adam dövmedik mi Double Dragon'da? Şimdi niye birbirimize dalıyoruz ki?

Düşmanın ben değilim dostum…

MEMUR SPORU GERİ DÖNDÜ: MAYIN TARLASI SEGA İÇİN HAZIR

Öncelikle durumu kabullenmenin acınızı azaltacağını hatırlatarak haberimize girişelim; mayın tarlası oynadınız, hatta o kadar çok oynadınız ki, hayatınızın büyük bir bölümü tüplü bir beyaz monitör önünde geçti. Hele hele masabaşı iş yapan bir memursanız, durumu hiç yalanlamayın, kimse inanmaz çünkü. Retro oyunlarla kafayı bozmuş birkaç Rus abimizin sitesi olan PSCD.RU imece bir işe imza atarak efsane oyunun 3.1 sürümünü Sega Genesis için düzenledi. Orijinaline tamamen sadık kalarak hazırladıkları oyun, sitelerinden ücretsiz indirilebilir durumda. **-Berkan**



YENİ Bİ' DİZİ BULDUM, SÜPER: SUPER MARIO WORLD

Bizler pazar sabahlarında köpeklerin son sayıyı attığı spor filmlerini izlemek için erken uyanırdık ama elin oğlu bizden daha şanslıydı. 1989 yılında Captain N: The Game Master ile birlikte yayınlanan Super Mario World adındaki çizgi dizi, 24 sene sonra tekrar görünmeye karar verdi. Captain N ile birlikte 13 bölüm yayınlandıktan sonra bitirilen dizi 8 Ekim'de 2 DVD olarak satışa sunulacak. Fiyatıysa sadece13$. **-Berkan**



SAVULUN, YÜKSEK SKORLAR GELİYOR!

Şimdilerde bölümsel kazanımlara, eşyanın ne kadar çok parıldadığına göre skor skalası oluşturan oyun dünyası, retro oyunlarda biricik rakamların tekelindeydi bilirsiniz. İşin kötüsü, o dönemin teknolojisiyle kendimizi anca çevremize veya o arcade makinasını ziyaret edenlere kanıtlayabiliyorduk, o da sadece üç temsili harfle… Devir değiştine göre artık sizi yeni açılan highscore.com ile tanıştırmakta fayda var. Bir oyunda çok mu iddialısınız, retro oyunların fatihi benim, bonus bölümlerde en çok varili ben kırarım mı diyorsunuz. Eh, çok da açıklanacak bir yanı yok, highscore.com başvurunuzu bekler o halde. :) **-Berkan**

Latest Scores

Game	Score
Ms. Pac-Man	67,680
Centipede	54,304
Atlantis	45,700
UFO	631
Enduro	2,450
Demon Attack	1,580

BİR CAPCOM BELGESELİ I AM STREET FIGHTER

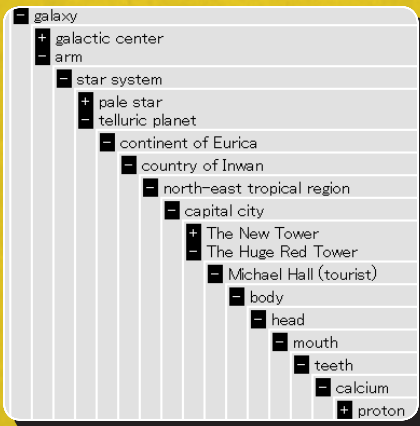


Michael Jackson müzik dünyası için neyse, Street Fighter da oyun dünyası için odur. Bugün rastgele bir şehrin herhangi bir köyüne de gitseniz eminim orada da Street Fighter'ın adını duymuş, hatta oynamış insanlarla karşılaşırsınız. Aslen 2012'nin Eylül ayında koleksiyonerler için özel olarak hazırlanan 25. yıl paketinin içeriği olan I am Street Fighter belgeseli, "good guy Capcom" tarafından ücretsiz olarak yayınlandı. Street Fighter ve Capcom'un arkaplanında yaşananları en bütün şekilde anlatan bu belgesel, boş bir saatinizi geçirmek için kaçmaz fırsat. Linkini de verelim, tam olsun: **youtube.com/watch?v=2gZBITO5GwI -Berkan**

NESTED

Yazarken oynamak...

Çok boş zamanınız ve tükenmek bilmeyen inat ve merakınız mı var? Sizi hemen Nested ile tanıştıralım. Yazı tabanlı bu oyun "her şeyin simülasyonu" adıyla yayınlanmış. Büyük parçaların alt kümesine inerek çıkış yolunuzu aradığınız oyunda olası milyon, belki de milyarlarca çıkış yoluna karşın, evrenden kaçışı sağlayacak tek bir çıkış yolu varmış. Ben ciddi mesai harcayarak bu faydasızlığa epey meyil ettim ama kafayı yiyerek sayfayı kapatmak zorunda kaldım. Paralel evrenler ve kara delikler beni hep yerimde saydırdı ki, lanet olsun. Nested'ın bir Windows sürümü olduğu gibi, internetten online olarak da oynanabiliyor. Dünyanın en gereksiz zamanlarını tüketmek istiyorsanız; **http://orteil.dashnet.org/nested** (başarırsanız bana ulaşın.) -**Berkan**



UTOPIA

Gelecekten ışınlanmış pikseller

Madem yazı tabanlı dedik, bir yazı tabanlı oyundan daha devam edelim. Oyundan ziyade etkileşimli hikâye gerçi ama aynı şekilde olan Walking Dead'e yılın oyunu dediysek, bu da oyundur. Prologue, gerçek bir pikselizasyon ürünü. Piksel Art'ın dibine vuran Tom Flynn, Thomas More'un Ütopya'sını şaşalı pikseller ile anlatmayı seçmiş, daha da ötesi bunu afiyetle başarmış. Kesinlikle görülesi; **http://www.nimbuspin.com/utopia/** -**Berkan**



UNUTULMAZ SERİLER

FEODAL JAPONYA'DA RESIDENT EVIL

ONIMUSHA



"*Oyunların artık eski tadı vermemesi sendromunu*" her oyuncu mutlaka bir dönem yaşamıştır. Beni bu bunalımdan çıkartan **Onimusha** serisine dönmek olmuştu. Meğer benim ihtiyacım olan etrafta gezip bulmaca çözmek, canavarlarla savaşıp yaralanınca Green Herb'i merhem etmekmiş a dostlar.



İki oyunun motorlarının birebir aynı olmasını bir kenara bıraktım, Onimusha zaten 97'de Resident Evil'in feodal Japonya'da geçen, shuriken'li, bubi tuzaklı versiyonu olarak, **Sengoku Biohazard** ismiyle tasarlanan bir oyun. Lakin aksiyon yönü artırılıp Oda Nobunaga dönemindeki tarihsel olaylar, Ogre'lerle Genma'ların savaşı (zaten Onimusha da Ogre/Şeytan Savaşçısı anlamına gelir) gibi bayağı fantastik öğelerle yeniden anlatılınca karışım tuttu ve ilk oyun daha çıktığı ay PS2'nin 1 milyon satış barajını aşan ilk oyunu haline geldi. Seri dört ana oyun boyunca oldukça başarılı bir performans çıkardı. Samanosuke, Nobunaga, Yagyu Jubei, Tokugawa gibi gerçek tarihsel karakter içermesi, kötülerin isimlerinin Hamlet'ten (bkz. Marcellus, Osric, Guildenstern), ikinci oyununun öyküsünün de direkt **Ninja Scroll**'dan alıntı olması oldukça ilginç detaylardı. Ama bence yaptıkları en ilginç hamle batılı oyuncuları cezbetmek adına üçüncü oyunda **Jean Reno** ve günümüz Paris'ini kullanmaları oldu. Hatta bu oyunun aksiyon sahnelerinin motion-capture'ında da pek kıymetli Ip Man abimiz **Donnie Yen** bile görev almıştır.



Lakin Onimusha toplamda 10 milyona yaklaşan satışlarıyla Capcom'un en başarılı altıncı serisi konumunda olsa da, 2006 yapımı, seriye reboot yapan Dawn of Dreams'ten (kız arkadaşımla beraber co-op bitirdim, size de tavsiye ederim) bu yana anormal bir sessizliğe gömülmüş durumda. Hatta yakın zamanda Capcom "Öyle yeni bir Onimusha ya da Dino Crisis beklemeyin" falan da demişti saçma biçimde. Gerçi geçen sene Onimusha Soul diye bir browser oyunu yapıldı ama ben serilerin böyle maymun edilmesine çok kızıyorum.

Madem ki eski seriler birer birer hortluyor, mezarından kalkıyor, Onimusha'nın neyi eksik? PS4 aldırtan oyunlardan olmazsa ben de bu işi bilmiyorum arkadaş! Dinle sen beni Capcom. -**Emre**



FROGGER

HOPLADIN, ZIPLADIN, KALBİMİZİ ÇALDIN



Geçenlerde Wreck-It Ralph'i izlerken (retrocuyum diyorsanız mutlaka izlemelisiniz) Q*bert, Frogger gibi karakterleri görünce "Yahu elimizde **Frogger** gibi retronun dibi bir karakter var. Bunu niye yazmıyoruz ki?" diye sordum kendime. Bu yazı da sorumun yanıtını oluşturuyor zaten.

81'de **Konami** tarafından **Pac-Man**'e tepki olarak doğan efsane oyun herhangi bir sprite animasyon içermediği için tarihin port edilmesi en kolay oyunlarından biri haline geldi ve neredeyse aklınıza gelebilecek her konsola çıktı. Ben de zaten Frogger'la arcade'de değil, çocukken evimde Atari 2600 oynarken tanıştım ve o yıllardan bu yana kafamı hâlâ kurcalayan bir soru var: Frogger kurbağa olmasına rağmen suya düşünce niye canı gidiyordu? (Benzer bir sendrom NES'teki ilk TMNT oyununda da vardır mesela.)

Ama kurbağa dostumuzun tek olayı sadece yoldan ve nehirden karşıya geçip Lady Frog'a ulaşmak olarak kalmadı ve şu geçen 30 yıl zarfında hem tasarım olarak hem geri plan hikâyesi olarak bayağı bir elden geçirildi. Dilsiz gariban kurbağadan yaşadığı bataklık ve nehirin güçlü koruyucusu haline gelerek kallavi bir değişime uğradı. Suda boğulma olayı da halledildi bu arada merak etmeyin.

Tabii Frogger'ın öyküsü ve tasarımından ziyade oyun dünyası ve popüler kültürde yarattığı etkiden bahsetmek daha doğru olur. Çıktığı yıllarda kendi çizgi film serisine bile sahip olan, pek çok dizi ve filmde sözü edilen, aralarında Bad Religion da olan pek çok grubun uğruna şarkılar yaptığı bir ekol… idi Frogger. Zira orijinal oyundan alakasız devam oyunları ve düşen kalite sonucu eski şaşalı günlerinden artık çok uzakta (Tıpkı benzer sorunları yaşayan Q*bert ve Pac-Man gibi. Yürek dayanmaz...). Ne de olsa kurbağa bir sıçrar, iki sıçrar, üçüncüde… Bir dakika çekirge miydi yoksa o?

Kendisine dair ilginç bir detay daha vereyim. İlk Frogger oyununun yapım aşamasında adının "Highway Crossing Frog (Caddeyi Geçen Kurbağa)" olması düşünülüyormuş. Frogger'ın da ismini bizzat oyundan aldığını düşünürsek... Verilmiş sadakan varmış ha eski dostum! -**Emre**



KİMLİK

Doğum Tarihi & Yeri: 1981 & Bataklık
Yapımcı Firma: Konami
Huyları: Karşıdan karşıya geçmek, tarz değiştirmek, zıplamak
Favori Platformları: Hepsi







PSN & XBLA

PSN



TEKKEN REVOLUTION

Bu oyunu tekken de oynayabilirsiniz

Öncelikle spottaki iğrenç esprim yüzünden beni affedin ve ola ki oyunda karşılaşırsak o espri yüzünden bana ekstra bir yumruk atmayın... Bu sıra nostaljik dövüş oyunlarının tekrar yüzeye çıkmasıyla ilgili her şey mi iyi gidiyor ne? *"I am Street Fighter"* belgeselinin ücretsiz olarak yayınlanmasından sonra yine elinizi cebinize attırmayacak vurdulu kırdılı güzel bir sürprizimiz var size. Şimdilik 22 karakter içeren ve turnuva mantığına dayanan **Tekken Revolution** PSN üzerinden ücretsiz olarak yayınlandı. Klasik Tekken oynanışına ek olarak özel hareket oluşturma ve skill puanlarını dağıtma gibi özellikler ekleyen Namco, oyunu hiç de çıtır çerez olsun diye hazırlamışa benzemiyor. Özel kıyafetler ve efektleri ek olarak satın alabileceğiniz oyunda, özelleştirilebilir bir Tekken deneyimi ne kadar garip gelse de, oyunun başına oturduğunuzda kalkmanızın epey zor olacağını anlayacaksınız. **-Berkan**

Platform: PlayStation
Çıkış Tarihi: 11 Haziran
Fiyatı: Ücretsiz
Yapımcı: Namco Bandai Games
Oyuncu Sayısı: 1-2

XBLA



TMNT: OUT OF SHADOWS

Yaşlı kaplumbağalar, birleşin!

Şunu baştan kabul etmek gerekiyor, artık ne bizler eski bizleriz, ne de Ninja Kaplumbağalar eski tosbağalar. Aslında her şey değişirken biz de bunun bir parçası haline geliyoruz ve ister istemez trendler de, popüler ikonlar da beraberinde değişip bir şeyleri eskitiyor. Ne yazık ki **TMNT** markası da aynı şekilde bitpazarına nur yağmasını bekleyen markalardan biri. Zira yıllardır süregelen remake'ler, yeni animasyonlar falan da hep boşa çekilen kürekler olarak kaldı. Tamam, **Out of Shadows** gayet hoş sayılabilecek bir beat'em-up. Kombine teknikler, beraber oynayabilmenin evşsiz nostalji hissi, güzel animasyonlar falan güzel ama bunlardan zevk alacak adamlar da çocukken atari salonu tuzunu yutmuş adamlar. Şimdiki nesil bunu sevmese, sıkıcı bulsa ben kızmam, kızamam. Kratos'la tanrı kesen adam bunu sevebilir mi? O yüzden bu oyunu Ninja Kaplumbağalar'la büyümeyen hiç kimseye tavsiye etmeyin, sadece size ve bize güzel bir oyun olarak kalsın. Bu saatten sonra beşinci bir kaplumbağayı kim ne yapsın? **-Emre**

Platform: Xbox 360, PS3, PC
Çıkış Tarihi: 28 Mart
Fiyatı: 1200 MP
Yapımcı: Red Fly Studio
Oyuncu Sayısı: 1-4

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



(Yaz tatilinin sonlarıdır. Bizim ikili ellerinde kalan ıvır zıvırı, yan mahallenin oralarda tezgah atmış, satmaya çalışmakta, bir yandan da sohbet etmektedir.)

TUĞBEK: Bence Örümcek Adamları 1.000.000 liradan satalım.

SİNAN: Olur mu olm, ben iki buçuk milyon liraya aldım her birini! Haftalığım on milyon lira zaten?!

TUĞBEK: Olsun, beni dinle, kimse almaz bunları daha fazlaya. Hem Örümcek Adam mı kaldı? Herkes Indiana Jones'u seviyor artık!

[Gürbüz bir çocuk yaklaşır]
GÜRBÜZ: Hüşş, baksanıza, o çizgiromanları napıyonuz?

SİNAN: Satıyoruz... Ben de seviyorum Indy'yi, ama Spidey'nin yerini tutmaz, tutamaz.

TUĞBEK: Nasıl tutamaz yahu?! Adam Nazi'lerle kapışıyor! Seninki napıyor? Vıy Meri Ceyn, voy Mey Hala! Varsa yoksa dayak yesin!

SİNAN: Indy de dayak yiyor hep!

GÜRBÜZ: Kaçtan satıyonuz bunları? 100.000 liraya hepsini alayım mı?

TUĞBEK: Olmaz! Lan senin Peter daha sümüklü velet değilken Jonesy Amerika'da profesördü, neyine aşık atıyosun sen, neyine?!

SİNAN: Atma Tuğbek, Dino kardeşiyiz! Indy daha yeni çıktı piyasaya, Spidey 10 küsur yıldır uçuyor New York semalarında. Hem Indy servet ve ün peşinde, Peter sadece iyiliğinden yapıyor kahramanlık! Seninki hep çıkar peşinde!

TUĞBEK: Lan ne diyon seeen?

SİNAN: ÖRÜMCEĞE LAF YOK

GÜRBÜZ: O zaman bedavadan alıyom ben bunları!

TUĞBEK & SİNAN: LAN SEN DE DİYOOOON?!

[Sonuçta Gürbüz 1 - Sinan&Tuğbek 0]

JAPONYA DIŞINA ÇIKMAMIŞ SÜPER OYUNLAR



Neden!? Koskoca oyun yaparsın; hikâyesini yazarsın, karakterlerini yaratırsın, oynanışını tasarlarsın, görselleri modellersin, müzikleri bestelersin vesaire vesaire. Ama kalkıp da bu oyunu İngilizceye çevirmek gibi diğer işlerin yanında eften püften kalan bir şeyi yapmazsın. Neden yahu? Gerçekten şu oyun dünyasında en anlam veremediğim şeylerdendir. Oyun, Batı'da çok satmasa bile sen zaten oyunu yapmış, masrafını etmişsin. Artık ne satsa kâr değil midir? Anlamadım arkadaş. Ama tabii öte taraftan bu Japonları kim anlamış ki ben anlayayım? - ÖMER

Not: Aşağıda resmi çevirisi olmayan oyunlara yer verdik. Bazılarının fan çevirisi olabiliyor. İlginizi çeken olursa internete bir göz atınız.



FINAL FANTASY: TYPE-0

AKSİYON-RYO - PSP

Square'in yıllar boyu ballandıra ballandıra anlattığı, sonra Japonya'da çıktığında bütün dergilerden anormal iyi puanlar alan Final Fantasy: Type-0 İngilizceleştirilmediği için son yıllarda en çok tepki toplayan oyun. Type-0 ilk başta planlandığı gibi FF13 dünyasına ait olmasa da oyunun FF13 ve FF15'in dahil olduğu Fabula Nova Crystallis mitolojisinde yeri var. Bu miti olabildiğince takip etmek isteyen oyuncuların varlığını neden bu kadar ısrarla reddediyor Square, anlamak mümkün değil. - **Ömer**



FINAL FANTASY VII: BEFORE CRISIS

RYO - CEP TELEFONLARI

Before crisis bir cep telefonu oyunu ve Crisis Core ile FF 7 arasındaki dönemde, Turks grubunun hikâyesini konu alıyor. Bir cep telefonu oyununun İngilizceleştirilmemesi pek umrumda olacak bir şey değil aslında ama konu FF 7 olunca orada bir duracaksın. Sen FF 7'yi genişleteceksin, yeni oyunlar, animeler, filmler yapacaksın. Ama hikâyenin tamamına yalnızca Japonlar hâkim olabilecek, çünkü Before Crisis'i çevirmeyeceksin. Ben buna haksızlık derim arkadaş! - **Ömer**



GUNDAM BATTLE UNIVERSE

SİMÜLASYON - PSP

Tarihin en büyük anime fenomenlerinden olan Gundam'ı insan çeşitli sebeplerden sevebilir. Hikâyesi, karakterleri, atmosferi hep insanı çekebilecek başarılı özellikleri. Ama şu da bir gerçek ki çoğu insan da Gundam'ı Gundam'lar sebebiyle sever. Seriyi seyredip de bir Gundam pilotu olmak istememiş pek fazla kişi olduğunu sanmıyorum. Eh, şu an ona en yakın tecrübeyi oyunlarda yaşayabiliyoruz ancak. Özellikle Universal Century sevenleri mest eden Battle Universe'ün Japonca olması şahsen beni engellemedi ve internetteki çevirilere baka baka zevkle oynadım. Tabii yalnızca Battle Universe değil, Gundam sevdalılarının gönlünü çelecek birçok Gundam oyunu var ve tabii hepsi Japonca. **- Ömer**

RUROUNI KENSHIN: SAISEN

DÖVÜŞ - PSP

Kenshin'in dövüş oyununun her zaman hayalini kurmuşumdur. 2 boyutlu olmalıydı, her karakterin oynanışı bambaşka olmalıydı, en üst seviye teknikler kesin olmalıydı ve ikisi çarpıştığında hangi hareketin doğası diğerine üstün geliyorsa o vurmalıydı. Tamam, Saisen bütün hayal ettiklerimi sunmuyordu. Mesela en üst seviye tekniklerde kolaya kaçılmıştı ve ara videolarla geçiştiriliyordu. Ama olsun, Saisen her şeye rağmen olması gerektiği gibi 2 boyutlu sağlam bir dövüş oyunuydu. Zaten dövüş oyunu olduğundan (ve hikâyeyi ezbere bildiğimden) Japonca olması da çok fark ettirmemişti. **- Ömer**





CLOCK TOWER

SURVIVAL HORROR - SNES & PSX

3 boyutlu grafik sistemlerinden önce survival-horror tarzı oyun yapmak zor bir işti. Hele ki güzel bir örneğini yaratmak daha da zordu. Lâkin Human Entertainment isimli gariban bir firma ikisini birden 16-bit'lik SNES grafikleriyle başardı ve dönemin Japon'larını gölgesinden korkan paranoyaklara çevirdi (abartmış olabilirim). Yalnız niyeyse kimse bu şaheseri de İngilizceye çevirmedi. Pozitif ayrımcılık resmen. Neyse ki devamı buralara da geldi de bahçe makasının ne kadar kullanışlı bir alet olduğunu öğrenmiş olduk.
- Emre

OVER MY DEAD BODY (ORE NO SHIKABANE O KOETE YUKE)

RYO - PSX, PSP

Bu RYO'da üzerindeki lanet yüzünden 50 kat hızlı yaşlanan bir karakterimiz var ve 2 yıl ömrü olan bu karakter öldüğünde çocuğundan devam ediliyor, ondan onun çocuğuna, ondan onun çocuğuna aynı süreç sürekli tekrar ediyor. Ancak en sonunda laneti gerçekleştiren iblisi yendiğimizde zinciri kırabiliyoruz. Ülke dışına çıkmamasında Japon tarihi ve kültürü odaklı bir oyun olmasının da etkisi olmuştur diye düşünüyorum. Ama Over My Dead Body'nin Japonya'da büyük bir kült olarak kabul edildiğini, PSP için yeniden yapımı, Vita için de devam oyunu olduğunu düşününce fena halde oynama fırsatım olsun istiyorum.
- Ömer







CAPTAIN TSUBASA

SPOR - PS2

Benim gibi çocukluğu Tsubasa'yla geçmiş insanlar için harika bir oyundur. Kendisi elbette normal bir futbol oyunu değil. Oyun içinde sürekli olarak hangi yeteneğinizi kullanacağınızı seçtiğiniz menüye başvuruyorsunuz Şut çekme, top alma gibi aksiyonlarda ara sahnelere geçiş yapıp, doğru tuşa doğru zamanda basma gibi mini oyunlarla yaptığınız hareketi güçlendirme gibi animenin ruhuna uygun bir oynanış mevcut. Ama tabii Tsubasa'nın Japonya dışında aşırı popüler olduğu tek ülke Türkiye olduğundan İngilizceleştirme konusunu pek ciddi değerlendirdiklerini sanmıyorum. - **Ömer**

MONSTER HUNTER PORTABLE 3RD

AKSİYON-RYO - PSP, PS3

Monster Hunter serisi Japonya'da aşırı popüler ama Japonya dışında da az takipçisi olan bir seri değil. Satıyor yani Batı'da da az çok. Üçüncü nesil Monster Hunter oyunlarının diğer ikisi Batı'ya Nintendo konsollarına gelmişti ama malum ülkemizde Nintendo pek olmadığı için biz buralarda uzak kalmıştık kendilerine. PSP ve bir süre sonra da PS3 için çıkan 3rd bizim için en iyi seçenekti. Dilinden anlasaydık... - **Ömer**





ART TRUCK BATTLE (BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU)

SANATSAL YARIŞ (?) - PSX

Japonya'daki en enteresan alt kültürlerden biri de kamyonculara aittir. Adamların kamyonlarını tuhaf tuhaf modifiye etmelerinin yanı sıra kasalarını da grafitimsi bir tarzda boyamayı çok sevmeleri ortaya enteresan sanat eserleri çıkmasına neden olur. Art Truck Battle'da yükümüzü rakipten daha hızlı bir şekilde hedefe ulaştırmaya çalışıyoruz ve kazandığımız paralarla kamyonumuzu modifiye ediyoruz. Oyunda kamyonun üstüne istediğimiz resmi çizebilmemizi sağlayan bir resim editörü bile var. Sanırım bu oyunun Japonya dışında yayınlanmamasına biraz anlam verebiliyorum. - **Ömer**

FRONT MISSION 5: SCARS OF THE WAR

TAKTİK-RYO - PS2

Front Mission 4'ü çok oynadım ve gerek oynanışıyla gerek hikâyesiyle hakikaten harika bir oyundur. Daha fazla Front Mission'ı konsolumda misafir etmeye kesinlikle hayır demezdim. 4. oyundan daha da iyi olduğu söylenen Front Mission 5 ise Japonya dışına çıkmayarak bu hevesimi kursağımda bıraktı sağ olsun. Bu derece derin oyunlara Batı'da da ihtiyacımız var. - **Ömer**





DRAGON QUEST & FINAL FANTASY IN ITADAKI STREET PORTABLE

BOARD GAME - PS2

İki efsane serinin karakterleriyle oynadığımız, Monopoly'nin gelişmişi şeklinde tanımlayabileceğim bir oyundur. Bunun Kingdom Hearts: Birth by Sleep'teki daha küçük çaplı versiyonunun bile ne kadar keyifli olduğunu düşününce insan oynamak istiyor tabii. - **Ömer**



GÖRSEL ROMANLAR

Sanırım İngilizceleştirilmeyen eserler konusunda en sıkıntı çeken topluluk da görsel roman takipçileridir. Çok çok nadir olan resmi çevirileri geçtim, bazı hit görsel romanların fan çevirileri bile çok büyük emek gerektirdiğinden yapılmıyor ya da yarıda kalıyor. Mahoutsukai no Yoru, Baldr Sky, White Album, Grisala no Rakuen, Ikusa Megami gibi birçok önemli yapım henüz İngilizce yüzü göremedi örneğin. - **Ömer**



SHADOW TOWER ABYSS FIRST PERSON

RYO - PS2

Şimdilerde yere göğe sığdıramadığınız Dark / Demon Souls'un gökten indiğini mi sanıyorsunuz? Bizi ölmeden mezara koyan bu oyunlar, From Software'in taa ilk PSX'in çıkışından beri yaptığı first-person RYO'ların, yani King's Field (favori serimdir kendisi), Eternal Ring ve Shadow Tower oyunlarının kombinasyonundan ibaret. Yeni oyunların tek farkı batılılar için üçüncü şahıs kamerasına geçmeleri. O yüzden macera, karanlık atmosfer, zorluk dedin mi candır, canandır Shadow Tower Abyss. Hatta bence Dark / Demon Souls'tan bile daha iyidir. - **Emre**

TOUHOU PROJECT SCROLLING SHOOTER

ÇEŞİTLİ PLATFORMLAR

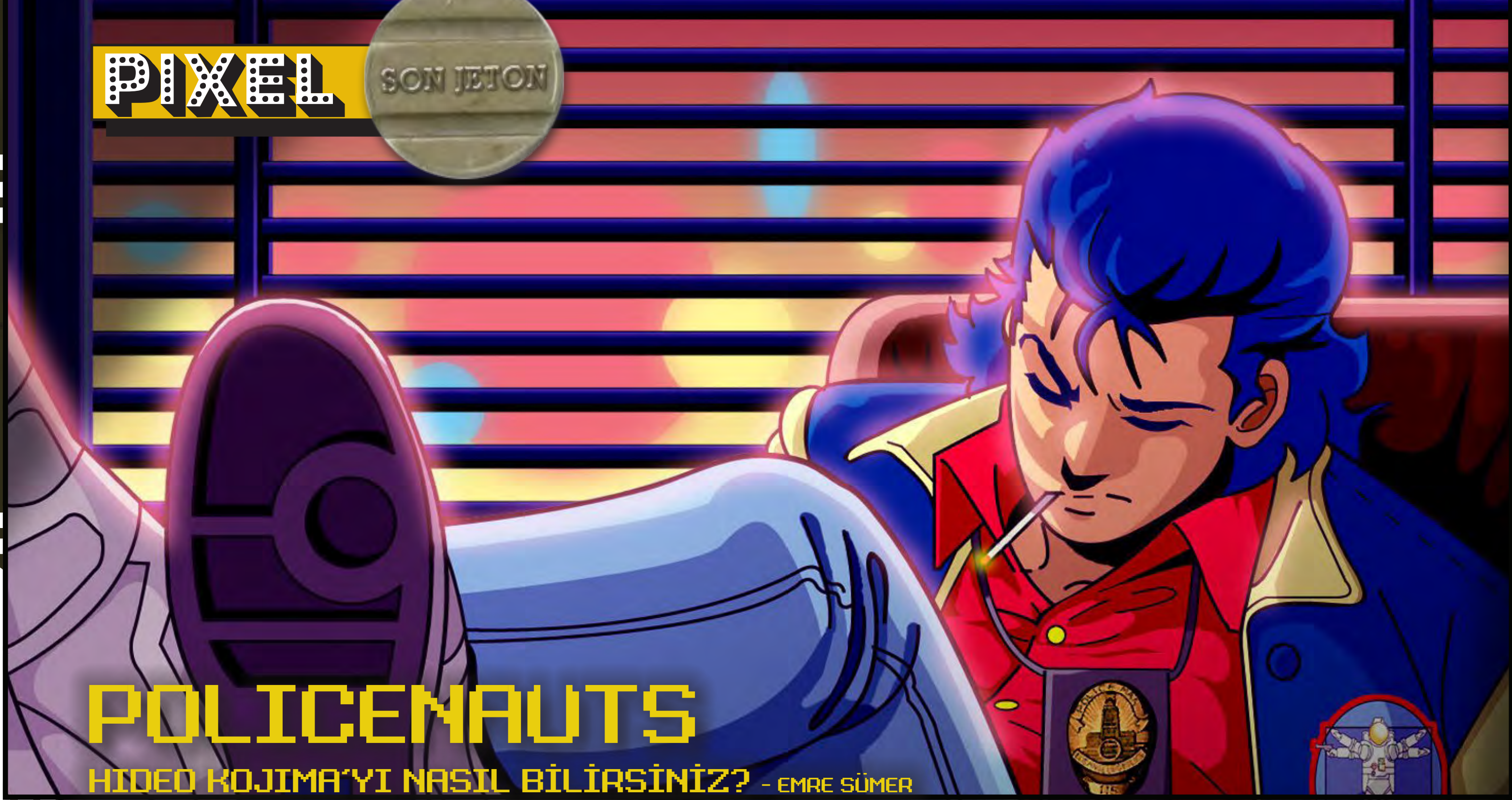
Touhou Project şu an tek kişi tarafından yapılmış onlarca oyuna sahip, çok niş bir kesimin haşır neşir olduğu ama bir taraftan da tuhaf bir şekilde büyük bir fenomene dönüşmüş bir oyun serisi. Mangaları, animeleri, fan yapımı yan oyunları vs. derken külliyatı bayağı bir geniş. Oyunları tek başına yapan ZUN takma adlı şahıstan bir de üstüne İngilizce çeviri beklemek haksızlık olur elbette. Nitekim fanlar tarafından genellikle İngilizceleştirilmekte de Batı'lı oyuncular Touhou'lardan mahrum kalmamakta. - **Ömer**



BUNLAR DA VAR

- **Policenauts (bkz. bu ayın Son Jeton'u)**
- **Nekketsu / Kunio serisinin pek çok oyunu**
- **Konami Wai-Wai World**
- **Namco X Capcom**
- **Seiken Densetsu 3**
- **SNK vs. Capcom: Card Fighters 2 Expand Edition**
- **Taloon's Great Adventure**
- **Tales of Destiny 2**
- **Phantasy Star Online 2**
- **Tales of Innocence**





POLICENAUTS

HIDEO KOJIMA'YI NASIL BİLİRSİNİZ? - EMRE SÜMER

2013 GELİP ÇATTIĞINDA artık insanlığın uzaya hükmetme zamanı gelmiştir. **Beyond** adı verilen insan yaşamına uygun ilk uzay kolonisinin temelinde çalışmak için hem astronot hem polis eğitimi almış, beş **Policenauts**'a görev verilir. Lakin kahramanımız **Jonathan Ingram**'ın çalışma esnasında başına bir kaza gelir ve uzayda ufacık bir aracın içinde 25 yıl boyunca soğuk uyku halinde sürüklenip durur. Bir uzay filosu onu bulup dünyaya geri getirildiğinde ise hiçbir şey bıraktığı gibi değildir. Beyond tamamlanmış, dünyanın bütün seçkinleri oraya taşınmış, hatta yokluğunda hayatındaki tek aşkı olan Lorraine bile başka bir adamla evlenerek Beyond'a yerleşmiştir. Jonathan için geriye kalan tek şey artık eski usul sayılan polisliği ve soğuk uykuda geçirdiği yıllar sebebiyle kendine miras ya da lanet olarak kalan gençliğidir.

Lakin kazadan 30 yıl sonra bir gün Lorraine ansızın Jonathan'ın dünyadaki köhne ofisine gelir. Yılların acımadığı Lorraine'ın kocası ardında birkaç gizemli ipucu bırakarak ortadan kaybolmuştur. Kenzo'yu bulması içinse ironik biçimde Jonathan'dan yardım ister ve Jonathan da kendisine öfke duysa da eski güzel günlerin hatırına bu görevi kabul eder. Ama 30 yıl gecikmeli bu kavuşma pek uzun sürmez, çünkü Lorraine ofisten ayrılır ayrılmaz bir suikasta kurban gider. Jonathan bu olayı çözmeye yemin eder ve Beyond'a doğru yola çıkar. Gelgelim Beyond bir uzay kolonisinden çok ikinci, öte bir hayat gibidir. Dünyanın aksine toplumsal düzen oturtulmuş, hastalıklar, hatta sigara gibi alışkanlıklar bile geride bırakılmış, kusursuz insanlar oraya hâkim olmuştur. Öyle ki Lorraine'ın kızı Karen bile adeta 30 yıl önceki annesinin aynısı gibidir. Belki de Beyond, Jonathan için hayata ikinci bir başlangıç olacaktır…

CEHENNEM SİLAHI UZAYDA

Girişte bahsettiğim ve bana göre oldukça ilginç sayılan bir kurguya sahip Policenauts, tam anlamıyla uzayda geçen bir Lethal Weapon (Cehennem Silahı) güzellemesi. Öyle ki oyun baş karakterleri kanka-polisler Jonathan Ingram ve Ed Brown'un Lethal Weapon serisindeki Riggs & Murtaugh ikilisinin adeta kopyası olduğunu anlamak zor değil. Ve inanın oyunun bunu gizlemek gibi de bir derdi yok, zira tiplerin benzemesini (daha doğrusu aynı olmasını) bir yana bırakın, karakteristikler, blues müzikler hatta "eski usuller yenisine karşı" konseptinin bile birebir aynı olduğunu görmek mümkün. Tek bir farkla: Uzayda geçmesi. Gelgelelim bu durumun serinin hayranı olan beni ihya ettiğini de inkâr edemeyeceğim.

Oyunumuzun özünde sinematik bir macera oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Ekrandaki kişi ve nesnelere tıklayıp, çevredekilerle etkileşime geçerek Kenzo Hojo'nun kayboluşunun ardındaki gizemi aydınlatmaya çalışıyoruz. Bunu da genellikle Beyond'ta dolaşıp çevredeki insanlarla uzun uzun konuşup sorular sorarak yapıyoruz. Öykü ilerledikçe giren anime ara demolar da oyunun sinematik yanını destekliyor tabii. O yüzden öyküde yaşanan sürprizleri saymazsak oldukça düşük tempoda ilerleyen bir oyun Policenauts ve oyun boyunca topu topu 4-5 kez yaptığınız silahlı çatışmalar, ufak bulmacalar ya da bombayı etkisiz hale getirme aksiyonu bu tempoyu da çok fazla yukarı taşımıyor zaten. Oyunu oynamak konusunda kararınızı vermeden önce yapacağınız şeyin %90 oranında diyalog okumaktan ibaret olduğunu aklınızdan çıkarmayın yani.

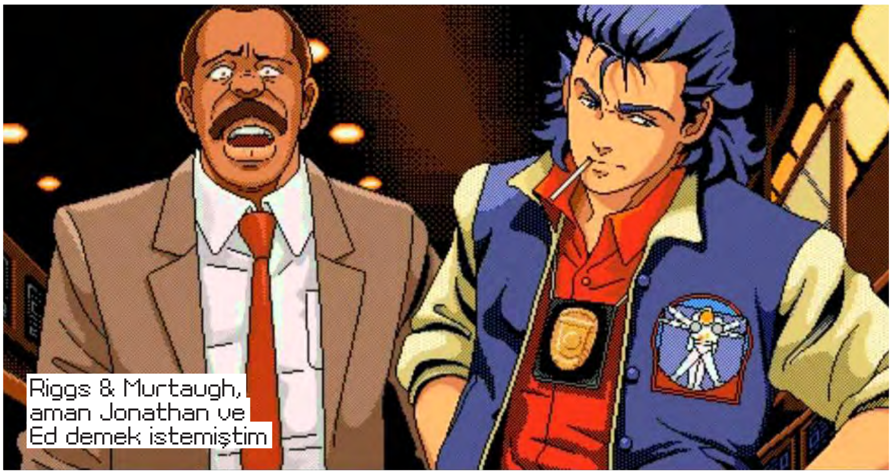
Zaten bence oyunun en ilginç tarafı başta bahsettiğim üzere yaratılan Beyond konseptinin ilginçliği. İnsanoğlunun uzaydaki ilk koloni adımlarına Hideo Kojima'nın yorumu gerçekten görülmeye değer. Değişen usuller, "İnsan biyolojisi uzayda var olmaya müsait mi?" sorusu, oksijen taşıma oranı daha yüksek yapay kan taşıyan Frozener'lar ve hatta koca koloniye rağmen insanları bir türlü terk etmeyen yalnızlık hissi... Tabii oyunun Kojima ustanın ellerinden çıkma olduğunu size henüz anlatmadım değil mi? Ama merak etmeyin, ona daha sonra değineceğim.

YA BİZ UZAYI ALACAĞIZ YA DA UZAY BİZİ

Hideo Kojima'ın özgün tarzını yaratan en önemli unsurların anlatım dili ve unutulmaz senaryo sürprizleri olduğunu bilirsiniz. İşte Policenauts'un da size sunmaya çalıştığı şey birebir olarak bu. Zira tahmin edersiniz ki olay sadece basit bir kaçırılmadan ibaret değil. Öykü açıldıkça sürprizler ardı ardına patlıyor, karakterlerin geçmiş ve bugünüyle yüzleşiyor, Kojima'nın uzayda yaşam konusundaki kişisel görüşüne daha net hâkim oluyoruz.
Oyunun bir diğer ilginç özelliğiyse baştan aşağı bir erkek oyunu olması. Çünkü oyun boyunca Beyond'ta tanıştığımız kadınlara asılabiliyor, hatta taciz edebiliyor (çok ciddiyim), kadın-erkek ilişkileri üzerine oldukça



Eski manken hastahane müdürümüz



Riggs & Murtaugh, aman Jonathan ve Ed demek istemiştim

ilginç alt-metinlere şahit oluyoruz. Zaten oyun spoiler verip tadını kaçırmamak için şu an dillendiremediğim pek çok yetişkin ve ciddi konuya değiniyor.

Peki, nasıl oldu da "Hideo Kojima'nın gizli şaheseri" olarak adlandırılan bu oyun yıllarca gün yüzüne çıkmadı? Bunun sebebiyse oyunun PSX haricinde NEC PC-9821, 3DO, Sega Saturn gibi oldukça başarısız sayılabilecek konsollara çıkması ve hiçbir versiyonun yapımcıların oyunu lokalize etmeyi başaramaması sonucu Batı'da çıkmaması. Gelgelelim bu maaşlı beceriksizlerin başaramadığını, liderliğini Michael "slowbeef" Sawyer'ın üstlendiği bir grup amatör genç başardı ve oldukça uzun süren bir çalışmanın ardından oyunun PSX versiyonunu baştan aşağı İngilizceye çevirdiler. Benim ve pek çok oyuncunun da Policenauts'la tanışması bu sayede oldu zaten. Darısı bir diğer gizli Kojima şaheseri olduğu söylenen Snatcher'a inşallah.

MERYL SILVERBURG BU OYUNDA NE ARIYOR?

Kusura bakmayın ama bu sürprizi bozmak zorundayım. Metal Gear serisinden tanıdığımız Meryl bizzat bu oyunda yer alıyor. Evet ta kendisi. Eski bir FOXHOUND üyesi, yeni bir Beyond polisi olarak görev alan Meryl karakterini Hideo Kojima o kadar sevdi ki bu oyunun ardından gelen Metal Gear Solid ve diğer MG'lerde birebir aynı şekilde kullandı. Tabii karakterler aynı olsa da evrenler farklı, aman kafalar karışmasın.

SON KEZ SON JETON

Ama oyunun eksi yönleri yok mu, elbette var. Kimi zaman tempo gereğinden fazla düşüyor ve artık metin okumaktan sıkılır hale geliyorsunuz. Allah'tan bazı diyaloglar oldukça iyi kotarılmış seslendirmelere sahip ki sıkılmanıza engel oluyor. Ayrıca ben oyun içi karakterlerin oyunda olduklarını bilmesi olayını pek sevmiyorum. Mesela bomba imha bölümünde hata yapıp bombanın patlamasına sebep olduktan sonra Continue diyince karakterin "Geçen sefer bizi paramparça ettin, bu sefer yap şu işi" demesi falan bana çok itici geliyor. Bir diğer sıkıntı ise bazı sürprizlerin gerçekten tahmin edilebilir olması. En azından ben tahmin ettim yani.

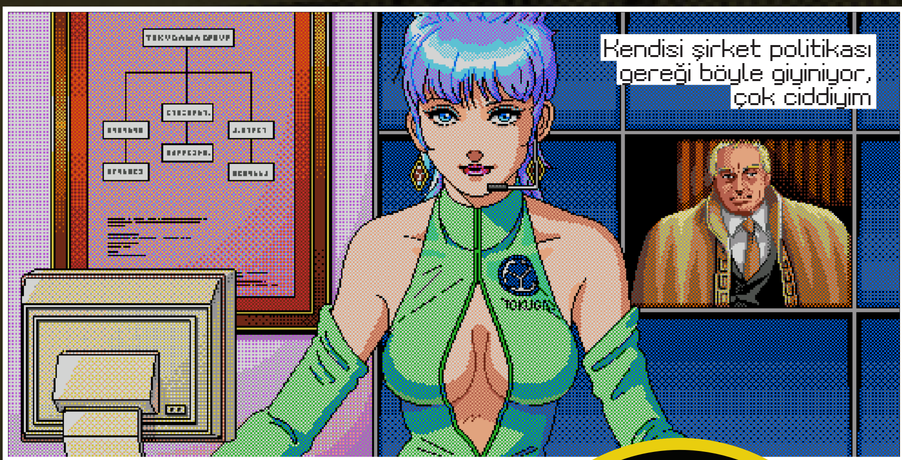
NEREDEN, NASIL BULUNUR?

Burada biz bizeyiz, o yüzden açık konuşacağım. Oyunun hiçbir resmi İngilizce sürümü olmadığı için elinizdeki tek yöntem oyunun ISO'sunu indirip, İngilizce yamasını da kullanmak. İşiniz emülatörlere kalıyor yani. İsterseniz benim gibi yamalı versiyonunu da CD'ye basıp PSX ya da PS2'nizde oynayarak gerçek bir konsol tecrübesi de elde edebilirsiniz ki ben kesinlikle bunu tavsiye ediyorum. Korsan kullanmayalım diyoruz ama zahmet edip oyunu İngilizceye bile çevirmiyorsunuz, biz ne yapalım arkadaş?

NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Müthiş Beyond kurgusu ✔ Tabii ki buram buram Kojima tarzı ✔ Değinilen konuların ciddiyeti ✔ Harika müzikler, başarılı seslendirme ve anime sahneler ✔ Lethal Weapon'ın uzayda geçen resmi oyunu gibi (ama değil) ✖ Ne yazık ki bazı sürprizler tahmin edilebiliyor ✖ Bazen tempo haddinden fazla düşüyor

Tabii bu saydıklarım pek gözünüzü korkutmasın. Hideo Kojima tarzına hayran olun ya da olmayın, yüksek tempolu bir macera beklemediğiniz sürece önünüzde gerçekten harika bir oyun var. İnanın daha sürprizi kaçmasın diye pek çok ince detayı saymadım bile. Ayrıca bu okuduğunuz yazı büyük ihtimalle okuduğunuz son Son Jeton yazısı olacak ve finali de ustanın şaheserlerinden biriyle yapmak yakışırdı zaten. Haksız mıyım?



Kendisi şirket politikası gereği böyle giyiniyor, çok ciddiyim



Meryl tanıdık geldi mi

GRAFIK
SES VE MUZIK
HIKAYE / ATMOSFER
EGLENCE

Yetişkin içerikli oyun seviyorsanız bakmamak olmaz.

8.5

Ne Kadar Oynanır?
Aşağı yukarı 10 saatte biter

> **Tür:** Sinematik Macera > **Yapımcı:** Konami > **Dağıtım:** Konami Dijital > **İndirme:** 600yen (6$) > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Dahası İçin:** http://policenauts.net

PSOne | PSN | 3DO | SEGA SATURN | NEC PC-9821

Oradaydım

O ÖLDÜ

[Final Fantasy VII – Lucrecia'nın Mağarası]

Lucrecia yaşam dolu bir bilim insanıydı. Ta ki Chaos üzerindeki çalışmaları grubunun lideri Grimoire Valentine'ın ölümüne sebep olana kadar. O andan itibaren Lucrecia için kötü günler başladı. Bir diğer araştırma projesinde, Vincent isimli Turks grubu üyesiyle yakınlaşmaya başlamasıyla yeniden hayata tutundu ancak Vincent'ın Grimoire'un oğlu olduğunu öğrendiği an suçluluk duygusu yeniden ağır bastı. Kendini ondan uzaklaştırdı. Çalışma arkadaşı Hojo ile evlendi. Hamile kaldı. Kendisinin ve doğmamış çocuğunun deneylerde kullanılmasını kabul etti. Ve Sephiroth isminde bir çocuk dünyaya getirdi.

Lucrecia'nın kararlarına saygı duyan Vincent deneylerin Lucrecia üzerindeki ağır etkilerini gördüğünde artık dayanamadı ve Hojo ile yüzleşti. Bu konuda uzun uzun konuşmaya niyeti olmayan Hojo, Vincent'ı vurup yarı ölü bedeni üzerinde deneyler yaparak onu insanüstü bir varlığa dönüştürdü. Ama Vincent bir türlü uyanmıyordu.

Son çare olarak Hojo'dan gizli bir şekilde Vincent'ın bedenine Chaos'u entegre eden Lucrecia sayesinde Vincent bir süre sonra yeniden uyandı. Yeni bedeninden tiksinen ve Lucrecia'nın yaşadıklarından kendini sorumlu tutan Vincent kendisini bir tabuta kilitledi ve 30 yıl boyunca uyudu. Cloud ve ekibi tarafından bulunup yeniden Hojo ile yüzleşme şansını yakalayıncaya kadar.

Ekip yolculuğuna devam ederken gizli bir mağara keşfeder. Ve Lucrecia mağarada öylece durmaktadır.

Vincent hemen yanına koşar ama Lucrecia onu yaklaştırmaz. Vincent Lucrecia'nın yaşıyor olduğuna çok şaşırmıştır. Lucrecia defalarca ölmek istediğini ama içindeki Jenova hücrelerinin buna izin vermediğni söyler. Çocuğuna annelik edemediği için her zaman olduğu gibi yine kendini suçlamaktadır.
Vincent'a sorar:
"Sephiroth yaşıyor mu? Beş yıl önce öldüğünü duydum ama onu rüyalarımda çok sık görüyorum. Ve benim gibi onun da kolay kolay ölemeyeceğini biliyorum. Lütfen Vincent, söyle bana..."
Vincent'ın cevabı net ve kararlıdır:
"Lucrecia, Sephiroth öldü."
Ve Lucrecia hiçbir şey söylemedi. Belki de inandı. Ama muhtemelen Vincent'ın, çocuğunun yaptıklarından haberi olmasını istemediği için öyle söylediğini fark etti ve başka bir şey söylemeye gerek duymadı. **-Ömer**



PIXEL YAZITLARI



Kadroya bak, All-Star mübarek

Öyle diyorsun da inan artık oynayasımız yok.

SNK'NIN BATIŞI

Zamanında atari salonlarının havasını koklayanlardansanız SNK'ya ait King of Fighters, Metal Slug, Samurai Shodown gibi serilerin ceplerdeki paraları jetona dönüştürme sihirlerini de hatırlarsınız (SNK'nın açılımı Shin Nihon Kikau, yani Yeni Japonya Projesi'dir bu arada). Peki, ne oldu da battı bu arcade devi köklü çınar?

Efendim bunun sebeplerinin başında 90'lardan itibaren atari salonlarının konsolların karşısında yaşadığı büyük hezimet geliyor elbette. Konsolların eve dadanması sonucu oyun dünyası trendleri değişti ve dövüş, shooter gibi 5-10dk'lık türler yerini J-RYO, aksiyon-macera gibi daha derin tecrübeler sunan türlere bıraktı. Bu değişimin ekmeğinin %90'ını atari salonlarından ve dövüş oyunlarından çıkaran bir firmaya vereceği zararı düşünebiliyor musunuz?

Tabii SNK da, afedersiniz, hıyar değildi ve bu değişime ayak uydurmaya çalıştı ama ne yazık ki pek de başarılı olamadılar. Street Fighter gibi pek çok popüler arcade serisi gayet güzel şekilde evlere entegre olurken SNK'nın canım oyunları yanlış firmaların ellerinde Sezercik oldu. Atari salonlarında fırtına estiren oyunlar birbirinden rezil portlarla maymun edildi.

Bir diğer sebep ise oldukça yanlış yapılan yatırımlar tabii ki. "Siz arcade firmasısınız kardeşim, konsol yapmak sizin neyinize?" diyen olmamış olsa gerek, zamanında NeoGeo'nun elde ettiği başarıya güvenen firma ardı ardına NeoGeoCD, NeoGeo Pocket ve Hyper NeoGeo64 gibi facia konsollar üretince milyonlarca yen (dolar mı diyeceğim sandınız?) çarçur edilmiş oldu. Bir de bütün bunların üzerine MAME gibi emülatörlerin atari salonlarının adeta fişini çekmesi eklenince SNK 22 Ekim 2001'de resmi olarak iflasını ilan etti. Hatta adamlar batacaklarını bildiğinden yaptıkları son oyun olan King of Fighters 2000'de "Goodbye Esaka" diye bir parça vardır ve oyunun finalinde firmanın maskotu Terry Bogard yıkıntılar altında kalır, şehri Southtown da yok olur.

Şimdilerde firma, eski kurucusu Eikici Kawasaki'nin firması Playmore tarafından satın alınması sonucu SNK Playmore adıyla yeniden ayakta malumunuz. Ama açık olmak gerekirse onlar da KoF 13'e kadar pekiyi işler çıkaramadılar, hatta bir ara iflasın eşiğinden de döndüler. Nerede tabii o eski NeoGeo ruhu? **-Emre**

Bu şaheserin PSX versiyonu Batı'da çıkmadı bile.



Şaka maka adamların kendi lunaparkları falan vardı bir zamanlar.

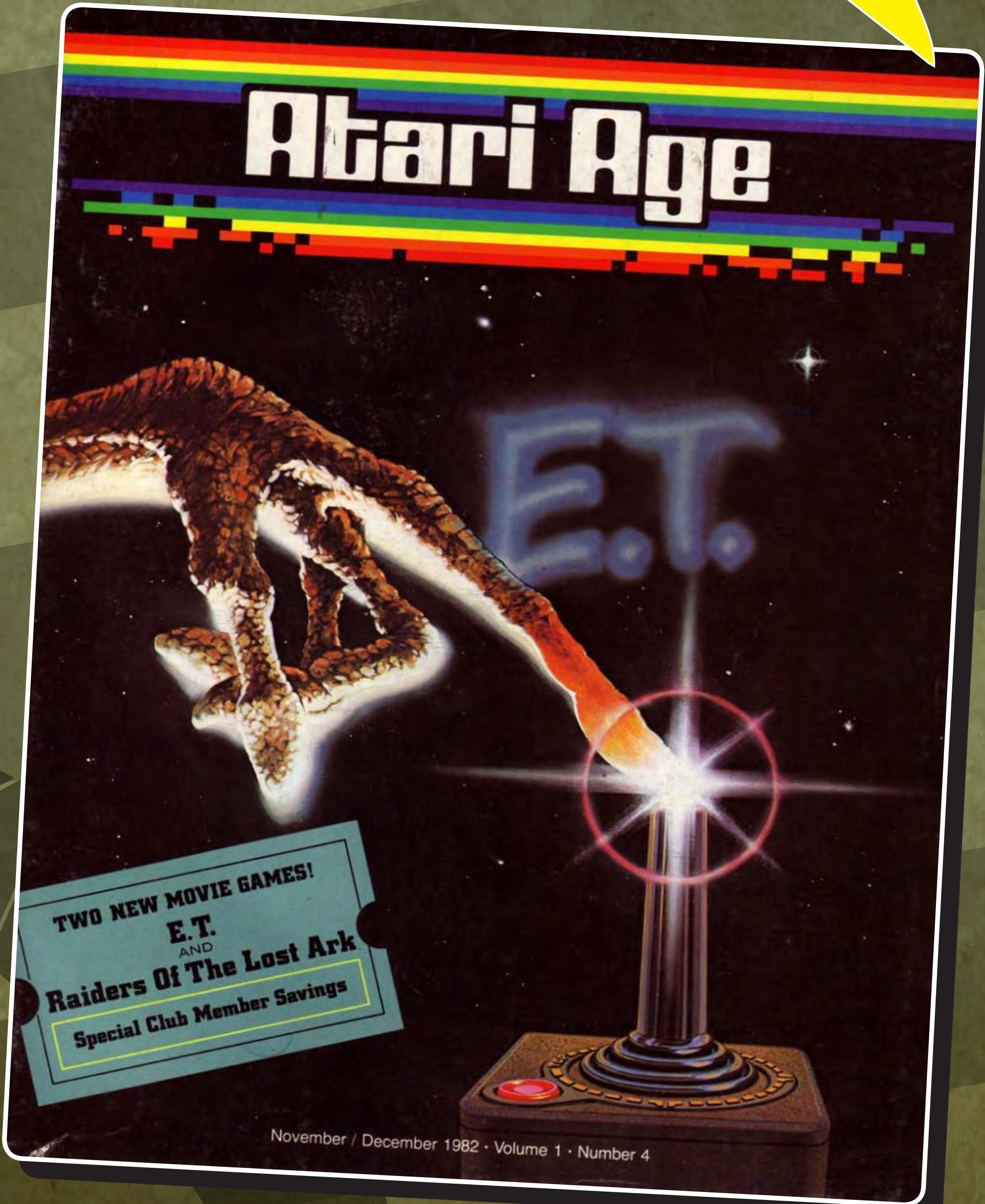




SNK'nın başını sen yedin NeoGeo Pocket.

Eski Dergilerim

Madem bu ay Piksel'i de kapatıyoruz, kapanışı tarihin en kötü oyunlarından birine ait bir kapakla yapmak gerek. Zamanının çoğu dergisinin aksine, az yazı ve güzel bir görselle derdini anlatma konusunda son derece başarılı bir iş çıkarmış Atari Age. Öyle ki insanın oyunu oynayası geliyor. Şu meşhur E.T. kuyusunu bir an önce açsalar da keyfimiz yerine gelse.



Oyungezer

SAYI: 72 - 2013/10

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Emir Cerrahoğlu, M. İhsan Tatari, Hazal Çamur, Selim Özkil

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 7 Ekim 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


"GÜN DOĞDUĞUNDA
SUÇLULARIN RAHAT BİR NEFES
ALMASININ SEBEBİ BENİM..."


ASSASSIN'S CREED® IV
BLACK FLAG™
ÖN SİPARİŞTE
01.11.13
WWW.ASSASSINSCREED.COM
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
PC DVD ROM
UBISOFT
ARAL
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.